+ PAGINE! + TRUCCHI! + RECENSIONI! + FOTO!

videogame & COMPUTER WORLD

QUINDICINALE
DI VIDEOGIOCHI
30 DICEMBRE 1991
ANNO IV N. 24
SPED. IN ABB.
POSTALE GR. 3/70

L. 3000

ATARI

GAME BOY

LYNX

SEGA
MEGADRIVE

MS-DOS

NEO GEO

PC Engine

SUPER FAMICOM

ANTEPRIMA ESCLUSIVA: MONKEY ISLAND 2!

LA SOLUZIONE DI POLICE QUEST 3

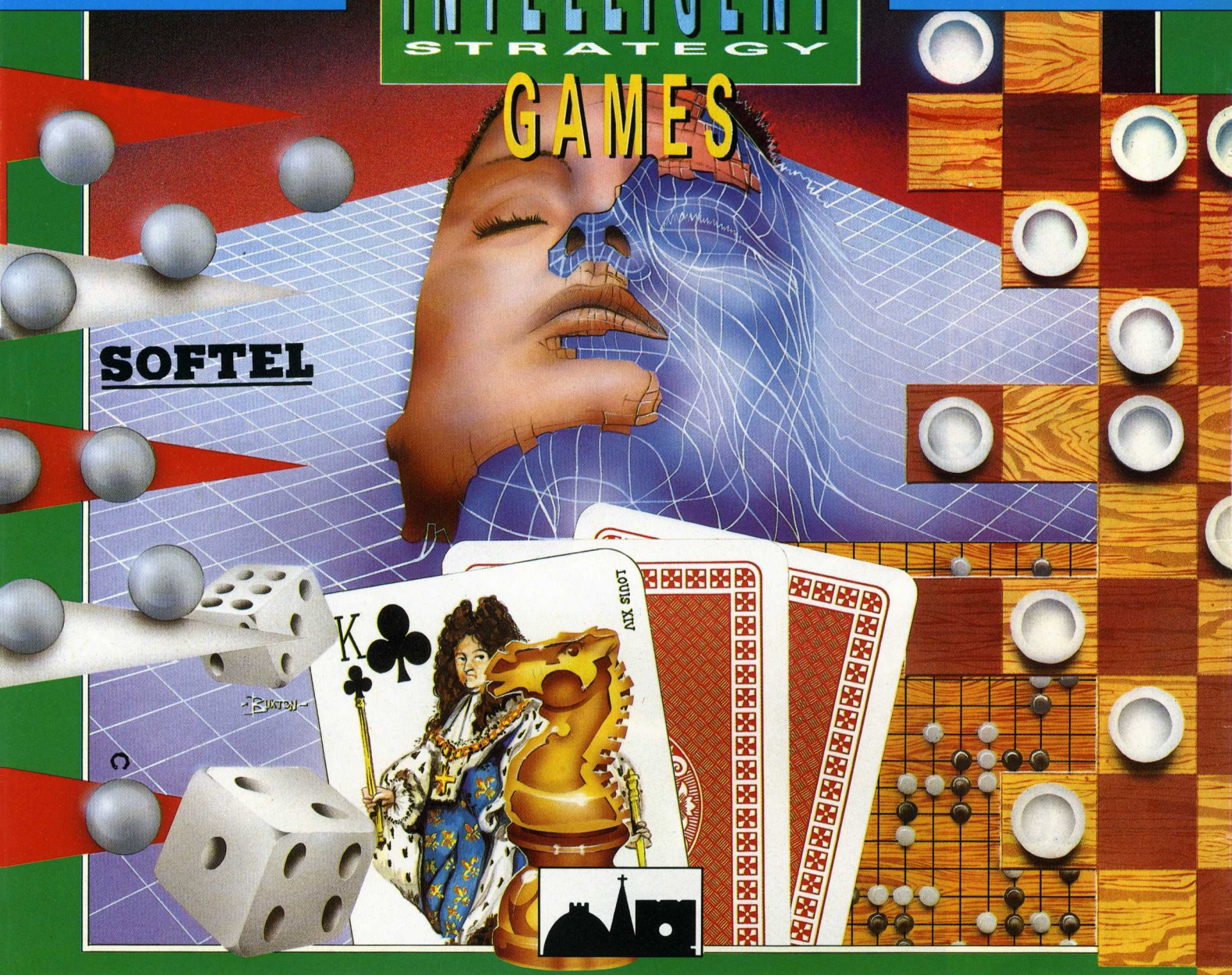
I MIGLIORI VIDEOGAME DI NATALE!

La più bella raccolta di giochi intelligenti!

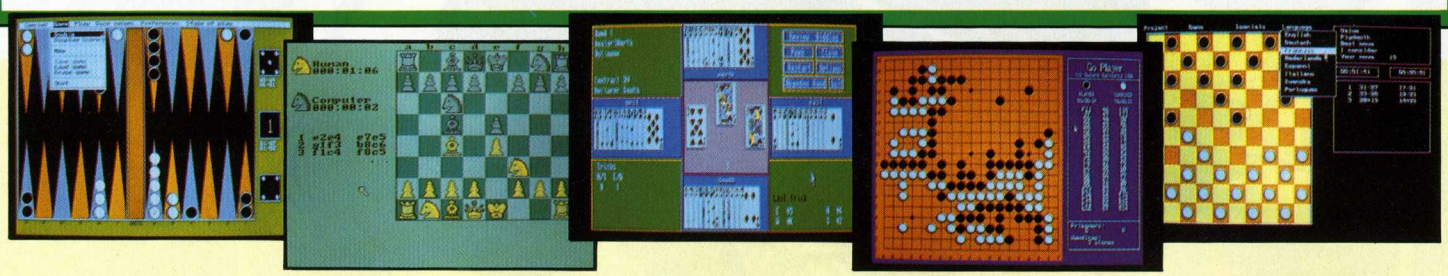
MANUALE IN ITALIANO
disponibile per
AMIGA
PC & COMPATIBILI

5 INTELLIGENT STRATEGY GAMES

SOFTEL



BACKGAMMON · SCACCHI · BRIDGE · GO · DAMA



...SE IL TUO CERVELLO VUOL SGRANCHIRSI UN PO' LE GAMBE!

OXFORD • SOFTWORKS

© 1991 OXFORD SOFTWORKS

CP Software, Stonefield House, 198 The Hill, Burford, Oxon. OX18 4HX England Tel: (0993) 823463 Fax: (0993) 822799

VG&CW

Direttore responsabile: Rocco Schirinzi - **Capo redattore:** Alessandro Gualtieri **In redazione:** Enrica Pagani, Mauro Pagani, Giuliano Cimarra, Laura Frignani, Mirko Marchesi, Corrado Capretti, Massimo De Lisio, Paolo Logli, Manuela Sandri, Roberto Sandri -**Inviato dall'estero:** Anthony Remedios Fotografia: Elias Willard - **Grafico impaginatore:** Esserrelle - **Redazione e uffici:** Società Editrice Derby Srl / Videogame & Computer World Via G. Di Vittorio, 1 - 20017 Rho (Milano) tel. **02/9311397** Fax tel. **02/93502770** - **Tipografia:** Grafiche Biessezeta srl Via A. Grandi, 46 - 20017 Rho (MI) Autorizzazione del Tribunale di Milano n.427 del 16 giugno 1988 - Prezzo di copertina: L. 3.000 - Numero arretrato: L. 6.000 **Distribuzione per l'Italia:** DI.NA.STA. - RHO (MILANO) Sped. in abb. postale gr. 3/70 Pubblicità inf. al 70%- **Stampa Pellicole**: DTP Videowrite srl Milano - In copertina: Super Baseball 2020 della SNK

In questo numero:

ANTEPRIME IN DIRETTA
MS-DOS:
THE SECRET OF MONKEY ISLAND 2
MIKE DIKTA FOOTBALL
POLICE QUEST 3
STRIP POKER 2
AMIGA:
FRANCO GIRARDELLI HOCKEY
OUTRUN EUROPA
ROBOCOD
LE PAGINE DEI LETTORI
PROVATI PER VOI:
INTRO PLUS
CONSIGLI TRUCCHI E... SOLUZIONI
SONIC LE MAPPE FINALI
GAME BOY:
SIDE POCKET
DUCK TALES
LA BIBBIA DELL'AMOS (seconda parte)
UNIVERSO PARALLELO:
ADVANCED SPACE CRUSADE
STARQUEST
ELENCO ARRETRATI
AMIGA:
SHADOW SORCERER
EXODUS 3010
ABANDONED PLACES
TIME HORN
NEO GEO:
SUPER BASEBALL 2020
MEGADRIVE:
F22-INTERCEPTOR
LYNX:
ZARLOR MERCENARY
SLIME WORLD
LA PAGINA DELL'AVVENTURA:
WIZARDRY 6
POLICE QUEST 3

Natale è alle porte, i regali si stanno via, via accumulando sotto l'albero e... la retorica abbonda nei redazionali di tutte le riviste, di qualsiasi settore, in occasione del periodo di festività. VG&CW comunque non si ferma mai (neanche per mangiare il panettone!) e, per offrirvi sempre qualcosa di più, vi ha preparato una specialissima esclusiva: la soluzione in anteprima assoluta di Police Quest 3, compilata grazie al corposissimo apporto di Paolo Magnaghi di Busto Arsizio (vai Paolo!!).
Ingurgitatevi quindi mille e mille cibarie e prelibatezze natalizie, brindate, festeggiate, leggete VG&CW e giocate a più non posso: le vacanze ahimè durano sempre troppo poco per godersi a fondo, in tutta tranquillità, un bel simulatore o un'intricata adventure! AUGURI!

Ebbene sì, sono arrivate le "figurine" dei redattori! Ve la siete voluta e adesso, cuccatevi queste "stupende" istantanee. ATTENZIONE!!!!! Ora tocca a voi! Se perciò scrivete una lettera a VG&CW, mettete nella busta anche una vostra foto (possibilmente non una Polaroid o un'immagine di quando eravate popponti con il sederino "imborotalcato" in bella vista!) e noi LA PUBBLICHEREMO!!!!!! Come si suol dire, occhio per occhio...!

Rocky Louis, direttore incontrastato (!?) della gabbia di matti di VG&CW, fa le 4 di notte per farvi trovare la rivista in edicola! Dorme con il pupazzo del Gabibbo vicino, gioca a pallone meglio di Gullit e ogni tanto arriva in ufficio con il "colpo della strega"!

Alex è il Capo Redattore e su questo proprio non ci piove. Ama alla follia software, hardware e merendine al cioccolato (suvvia, speditegli una bella confezione di Girella!) e spesso affoga nel mare di scartoffie perennemente appollaiate sul suo workbench!

Mirko Master Un nome, una storia, un mito (come direbbe Gianni Minà!). Lo conoscete ormai tutti, dall'Alpe alle piramidi e dal Chaos Strikes Back a Hero's Quest. E' lui il più amato ed invidiato risolutore di adventure.

Mauro Pagani è l'espertone più espertone che c'è in fatto di giochi di simulazione e wargame. E' ipercritico all'ennesima potenza e ci costringe a imbottirci di Valium per decidere i colori da mettere in copertina. Ah, dimenticavo, ha la barba!

Massimo gioca dalla mattina alla sera con qualsiasi tipo di console gli capiti a tiro. Pare che a letto conservi gelosamente un Game Boy sotto il cuscino e che abbia imparato il russo solo per chiacchierare con gli autori di Tetris e Hatris!

Manuela è un'altra perla del gruppo: bastano i suoi occhioni verde-azzurro ed i suoi riccioli d'oro a la Bo Derek per portare il sole in redazione ogni mattina (mi ha pagato per farmi dire ciò, non fateci caso!). E' sposata con

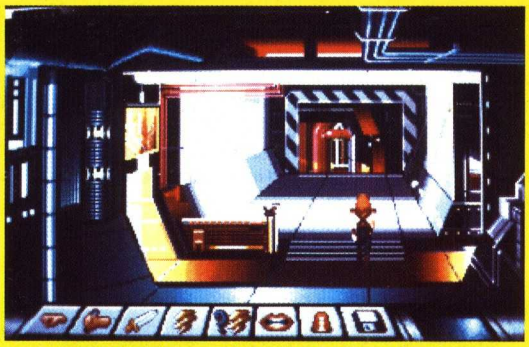
Roberto e la Lucasfilm! Roberto assomiglia sempre a Zucchero, ha sposato Manuela (quindi occhio alle proposte: egli MENA!!!!), e passa notte e dì con il suo Piccì. Altro imbattibile risolutore di adventure è a disposizione per qualsiasi quesito.

Alex 2 la Vendetta (di cognome fa Cantisani!) è un vero divoratore di RPG. Si è beccato una bella medaglia al valore per aver termineto Wizardry VI. E' pronto a svelarvi anche i più arcani segreti di qualsiasi gioco di Ruolo.

"Topo", alias Massimiliano Eliseo Pizzocaro è l'intenditore di Neo-Geo, sassofono e whisky invecchiati almeno vent'anni. Gioca dalla mattina alla sera, tra una session jazz e l'altra, guida una Buick del 1956 e ha tre gatti!

Fabrizio Galli, detto "Tano lo smilzo" è uno dei due nuovi espertissimi di console. Lui e "Luigi", quello che di cognome fa Nintendo, sono ormai diventati amici inseparabili! Il "Tano" accetta sfide-cartidge di ogni tipo: mettetelo alla prova!!

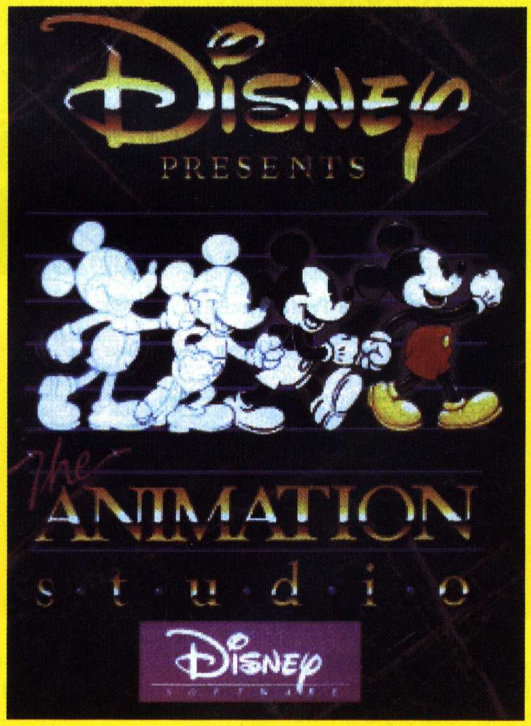
ATEPRIME IN DIRETTA



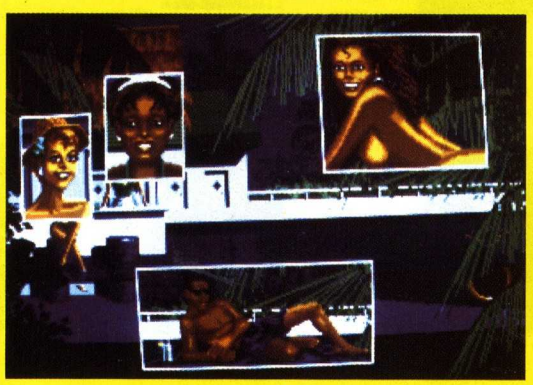
AETERNAM,DALLE PENTOLE AI VIDEOGAME!

In riferimento al gioco denominato PROTOTYPE, presentato alla stampa da GENIAS durante lo scorso SMAU, la software house di Castenaso (BO) precisa quanto segue:
- visto che i programmatori del gioco, dopo un accordo verbale, non hanno ancora voluto firmare il contratto per motivi non meglio precisati;
- visto che il programma, che doveva essere terminato in dicembre, sarà probabilmente ultimato solo entro il prossimo marzo;
- visto il comportamento poco professionale e riprovevole dei programmatori, nei confronti di GENIAS, inerente ad alcune procedure di lavoro basilari che non sono state adottate;
- viste le assurde pretese economiche degli stessi designer, decisamente fuori luogo per il mercato degli shoot'em up, che sono via, via aumentate nel corso dei mesi;

GENIAS ha ufficialmente rinunciato alla produzione e commercializzazione del gioco in questione. PROTOTYPE non sarà dunque sviluppato dalla software house di OVER THE NET, che esce a testa alta da questo piccolo incidente di percorso, peraltro completamente indipendente dalla rinomata e concreta professionalità e correttezza della ditta italiana.
GENIAS quindi si rifa' alla grande, presentando, proprio in questi giorni, la versione per Amiga dell'ormai mitico WARM UP. Scrolling multidirezionale, fasi manageriali, 16 differenti circuiti, fino a 12 macchine in gara contemporaneamente e controllo degli avversari "intelligente" da parte del computer sono alcune delle incredibili ed allettanti caratteristiche di questa ennesima, infuocata simulazione arcade di Formula 1 prodotta interamente dal team Dardari (e... il pallone?!?!). Il campionato di F1 appena concluso ha permesso di "calibrare" alcuni aspetti tecnici del gioco sulle reali caratteristiche delle monoposto 90-91. Un grande gioco, divertentissimo, scattante, dinamico e supportato da un'eccellenze "confezione" grafica sul sedici bit Commodore.
INFOGRAMES ha recentemente presentato alla stampa le sue nuove produzioni previste in uscita a "cavallo" dei primi giorni del 1992. Arriva perciò AETERNAM, un classico arcade-adventure a la Lucasfilm, dove ogni comando viene tuttavia gestito tramite l'esclusiva serie di icone a fondo schermo. Humor, grafica mozzafiato e tanta esplorazione in mille mondi diversi fanno di AETERNAM un'avventura unica nel suo genere, che finalmente riesce ad imporre la spesso troppo originale creatività francese in un prodotto godibile al 100%. Prestissimo per IBM PC.
Sempre la software house di ADVANTAGE TENNIS e 7 COLORS acquisisce i diritti di produzione e distribuzione della DISNEY SOFTWARE, annunciando come



GRANDI CAPOLAVORI IN POCHI MINUTI.



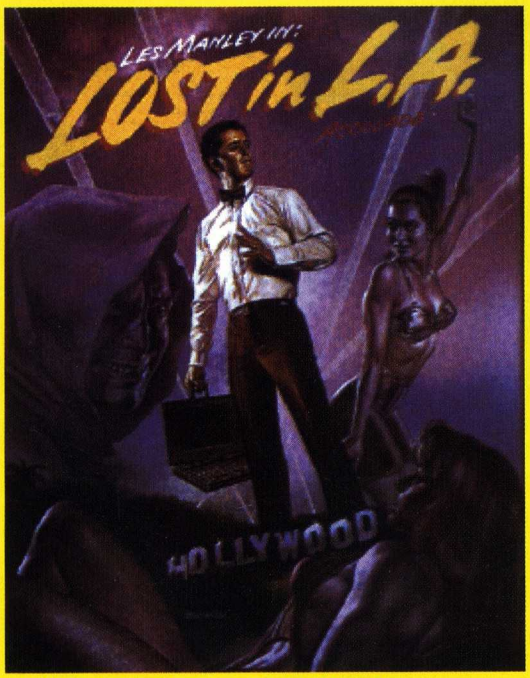
BELLE DONNE, TANTE SPIE: E' FASCINATION!

NUOVI STANDARD MUSICALI PER PC

imminente lo stupendo HAIR RAISING HAVOC (un arcade-adventure nei panni di ROGER RABBIT), ROCKETEER (omonima conversione dal lungometraggio cinematografico), una collana didattica di MICKEY MOUSE (MICKEY'S ABC'S, MICKEY'S 123'S, MICKEY'S COLORS & SHAPES) e l'attesissimo DISNEY ANIMATION STUDIO. Tutti questi titoli saranno inizialmente disponibili per IBM PC e Compatibili; per sfruttare al massimo le capacità sonore di ogni nuovo pacchetto DISNEY, la stessa INFOGRAMES sta per commercializzare la THE SOUND SOURCE, uno speciale accessorio, delle dimensioni di un mangianastri portatile, in grado di riprodurre commenti digitalizzati e musicali analoghi a quelli di SOUND BLASTER (monofonicamente). La THE SOUND SOURCE verrà presto commercializzata in Italia ad un costo inferiore alle 100.000 lire.

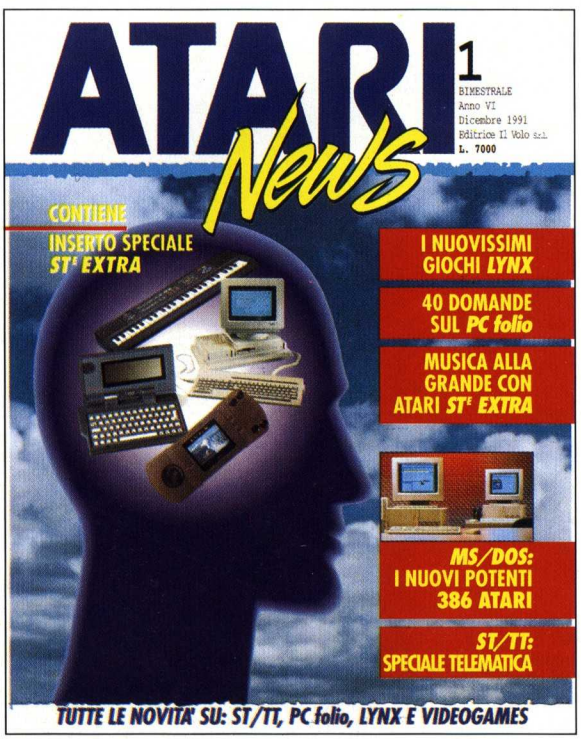
Dicembre è il mese dei francesi perché, oltre alla INFOGRAMES, anche la TOMAHAWK ha presentato le sue ultime fatiche, decisamente degne di particolare menzione. Si parte allora con FASCINATION, uno stupendo adventure che farebbe invidia a Roberta Williams & Co., imperniato su una fitta trama di spionaggio e ambientato nelle più rinomate e pittoresche capitali del mondo. FASCINATION sarà inizialmente disponibile solo per IBM PC. Seguono poi lo stupendo A.G.E., un particolarissimo simulatore spaziale con grafica a 256 colori ed un'esclusiva interfaccia ad icone, nonché lo sbarazzino GOBLIINS, ennesimo, ma originalissimo arcade-adventure dove potremo vestire i panni di tre simpatici nanetti alle prese con mille puzzle da risolvere. Termina infine la cornucopia di anticipazioni natalizie la nuova avventura di Les Manley, copia speculare di Larry Laffer, creato da ACCOLADE, intitolata LOST IN L.A. Dopo aver ritrovato il Re del Rock'n'Roll, Les questa volta dovrà far luce su un fitto mistero che avvolge le strane sparizioni di alcune stelle del firmamento Hollywoodiano. Grafica a 256 colori, un mare di giocabilità, tanta musica e divertimento sono assicurati per tutti gli utenti MS/DOS.

"SIAM TRE PICCOLI...GOBLINS..!"



LE NUOVE AVVENTURE DI LES MANLEY

IN EDICOLA DAL 30 NOVEMBRE 1991



TUTTE LE NOVITA' SU: ST/TT, PC folio, LYNX E VIDEOGAMES

ANTEPRIMA

MS-DOS

MONKEY ISLAND 2 - LE CHUCK'S REVENGE

LUCASFILM

DISTRIBUITO DA: C.T.O.
USCITA: GENNAIO 1992
GRAFICA: EGA - MCGA - VGA (256 COLORI)
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER - ROLAND MT32/ LAPC1
MEMORIA: 640K RAM
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA

GRAFICA: 9

SONORO: 9

GIOCABILITA': 9

VG &CW YEP!

VAL. GLOBALE: 9

Il best seller più famoso del mondo si ripropone in un attesissimo sequel: ed è subito festa grande per gli avventurieri di tutti i gusti e le età. Il fantasma del pirata Le Chuck sfida ancora una volta l'impavido Guybrush Threepwood in un vero e proprio scontro di titani, portato alla luce da grafica VGA, suoni, animazioni ed effetti che pochi altri programmi riescono a vantare. Un prodotto eccezionale che, segnando un'altra pietra miliare nella storia dell'intrattenimento informatico, si rivela capace di regalarci mesi e mesi di sano, inarrestabile divertimento. Se lo perderete, gettate il computer dalla finestra e datevi all'ippica!

Ron Gilbert, chief designer del progetto Monkey Island 2, ci introduce alla strepitosa e attesissima seconda avventuradi Guybrush Threepwood con una frase tanto sibillina quanto preoccupante; "Ho voluto creare una trama meno lineare e scontata possibile, per offrire al giocatore una marea di possibilità e scelte che potranno condurlo a differenti svolgimenti della trama". In termini propagandistici tutto ciò ci sta bene, ma parlando di giocabilità, con il game sotto mano, potremmo tradurre le affermazioni di Ron in tre sole parole:"Sudate, Sudate, Sudate!" le fatidiche sette camicie per risolvere una grande, strepitosa ed imperdibile adventure Lucasfilm. Ad una trama particolarmente complessa perciò, va affiancata una delle migliori realizzazioni grafiche in assoluto che, sfruttando al massimo le già potentissime VGA, ci offre uno spettacolo visivo di rara fattura, ricchezza di dettagli e raffinatissima qualità, superando gli stessi standard vincenti proposti da Sierra, Accolade e Access. Questo, me ne rendo perfettamente conto, potrebbe rivelarsi un articolo di presentazione completamente inutile perché tutti voi non avrete certo bisogno di ulteriori sproni per fiondarvi precipitosamente ad acquistare questo capolavoro Lucasfilm. Mi piacerebbe dunque considerare queste poche righe come vera e propria celebrazione delle vette raggiunte dall'intrattenimento computerizzato, relative ad un target di utenza sempre più vasto e sempre più "curato" in relazione ad esigenze, gusti, passioni e desideri.

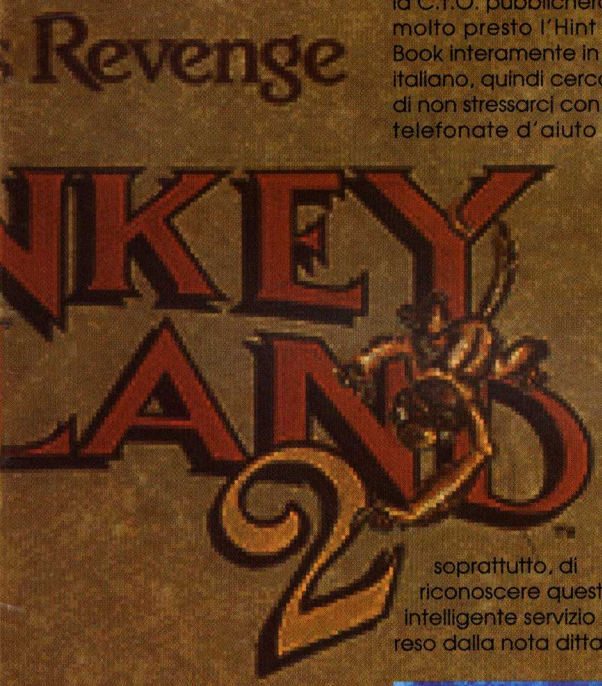
Quale miglior avventura allora se non quella del novello pirata Guybrush, impegnato nuovamente ad affrontare il tremebondo Le Chuck (che non è morto, ah! ah! ah!) e a recuperare i tre pezzi di una mappa del tesoro, da recuperare facendola in barba al pirata fantasma?! Tenete anche presente che, prima fra tutte, questa avventura può essere sviluppata su tre livelli di complessità che prevedono, per ciascuna differente soluzione, una serie completamente a sè stante di puzzle, indovinelli e quesiti da risolvere. Tutto lo humor e lo sbarazzino divertimento che Ron & Company non sono riusci a "stivare" nel primo Monkey Island, vengono quindi alla luce in questo sequel, tanto complesso, quanto inarrestabilmente

Le Chuck's

MON
ISL

godibile da adventurmen di tutte le età. Il sistema di gestione e di input dei vari comandi, si avvale, da un lato del solito sistema di selezione multipla da una serie di frasi e comandi fissi visualizzati a fondo schermo, dall'altro di uno speciale inventario "figurato" che impiega numerose icone per rappresentare ogni oggetto in mano al nostro protagonista. E' facile perciò rintracciare in questa novità Lucasfilm lo spunto offerto dalle recenti produzioni Sierra a partire da King's Quest V e Space Quest IV. Si

gioca sempre con l'ausilio di mouse, joystick o tastiera, con la massima dinamicità e facilità d'interazione che da sempre contraddistingue le adventure Lucasfilm. A livello grafico tuttavia, Monkey Island 2 ci offre qualcosa di superbo in ambiente VGA. Tutti i possessori di Amiga rimarranno infatti a bocca aperta davanti alle stupefacenti cartoline grafiche "cartoon" che portano alla luce ogni singolo aspetto del programma. Basti, ad esempio, confrontare le mappe



delle isole con quelle della precedente avventura, per toccare con mano il notevolissimo incremento qualitativo ottenuto dai designer Lucasfilm. Non parliamo poi della colonna sonora che, senza scherzi, meriterebbe di essere riversata su audiocassetta e riascoltata sul walkman o addirittura sull' Hi-Fi di papà! Mi riferisco soprattutto ai driver per Roland MT32 o LAPC1 che riescono a sviluppare una soundtrack e tantissimi effetti speciali degni, come minimo, di tener testa alle forse più blasonate opere di Jan-"Police Quest 3"-Hammer. Le animazioni, infine, di personaggi, animali ed oggetti sullo schermo (simpaticissima la bibliotecaria sulla sedia scorrevole - quanti di voi fanno lo stesso in ufficio?!) si succedono a ritmo strepitoso, con la classica impostazione e qualità cartoon. Mi rimane perciò poco da aggiungere perché, se continuassi a scrivere potrei cadere nella tentazione di rivelarvi le prime mosse, togliendovi il gusto della scoperta. Ricordate perciò che la C.T.O. pubblicherà molto presto l'Hint Book interamente in italiano, quindi cercate di non stressarci con le telefonate d'aiuto e, soprattutto, di riconoscere questo intelligente servizio reso dalla nota ditta importatrice, senza penalizzare con copie, fotocopie ed appunti vari uno dei prodotti più validi degli anni '90, distribuito, tradotto e supportato in maniera ineccepibile da chi si adopera per garantirvi il divertimento computerizzato. Chi ha orecchi per intendere...!
Ah, dimenticavo, la versione che presentiamo in queste pagine è chiaramente quella in inglese, che sarà la prima ad essere commercializzata da C.T.O. La stessa ditta, tuttavia, si impegna a pubblicare entro il mese di gennaio la versione completamente tradotta in italiano, offrendo la possibilità di "scambiarla" con quella originale in inglese di cui molti utenti saranno già entrati in possesso. Meglio di così!

MIKE DIKTA ULTIMATE FOOTBALL

ACCOLADE

PREZZO: N.P.
USCITA: GENNAIO 1992
GRAFICA: EGA - MCGA - VGA (256 COLORI)
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER - ROLAND MT32/ LAPC1
MEMORIA: 640K RAM
HARD DISK: SI'
CONTROLLI : MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA
GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

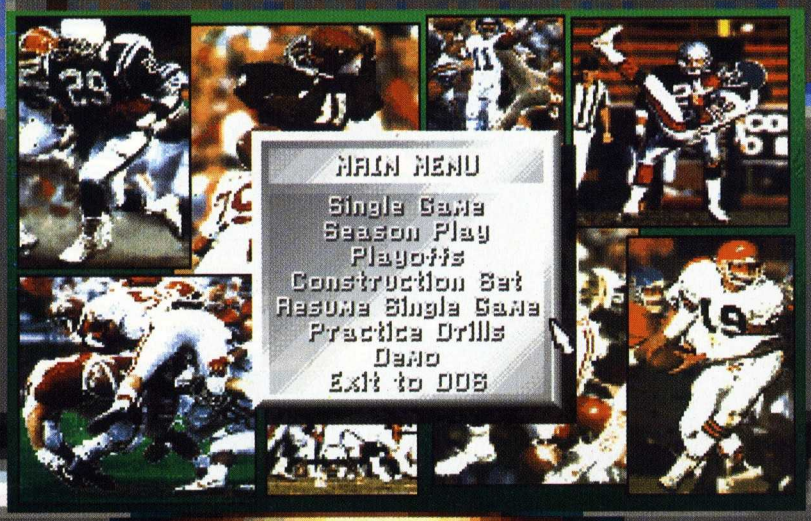
9

VAL. GLOBALE:

9

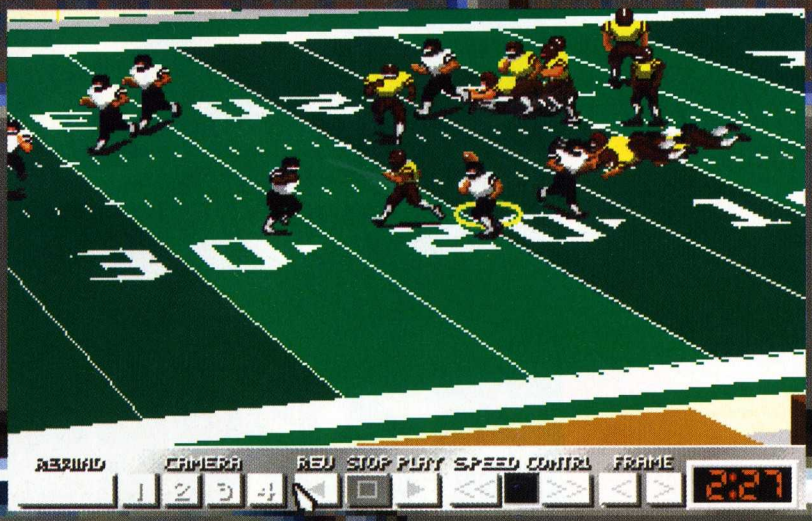
VG &CW YEP!

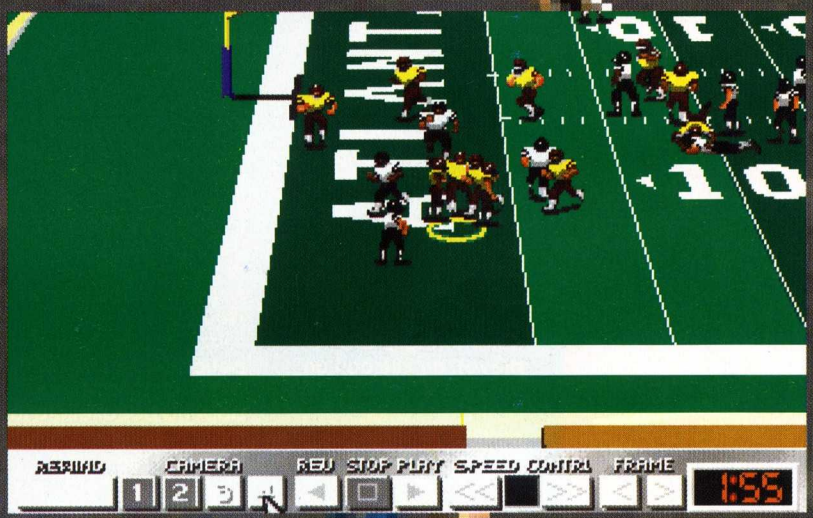
Molti hanno già provato a simulare in pixel lo sport di Joe Montana e di Bo Jackson. Qualsiasi esempio di programmazione che ha girato fino ad oggi nelle vostre console o sui vostri computer impallidisce e si rivela terribilmente obsoleto e rozzo di fronte al Mike Dikta Accolade. Di capolavori come questo ne nascono davvero pochi durante interi decenni: peccato che la software house di Home Alone e Test Drive non abbia pensato ance al nostro beneamato Soccer!!!!



Lasciate ogni altro "simulator" o voi che aprite la confezione di Mike Dikta Ultimate Football: ogni altro caparbio tentativo di riprodurre, su personal computer o su console, tutta la magica e spettacolare atmosfera dell'NFL, frana e crolla miseramente davanti a quest'ultimo capolavoro Accolade! Se dunque possedete un paio di T-Shirt originali dei L.A. Raiders (e non perché le porta Jovanotti), non perdete una differita sugli ultimi sviluppi dei playoffs e conservate nel cassetto il grande sogno di poter assistere dal vivo ad un Superbowl, fiondatevi subito ad acquistare questa meravigliosa produzione per IBM PC. Se comunque per giocare il football reale, quello del sangue e del sudore, occorrono muscoli e potenza da vendere, per simularlo su personal computer vi sarà richiesta un'analoga, possente, dotazione hardware con almeno 12 MHz, un minimo di 640 K RAM (occhio che al programma ne servono comunque 570 - se fate girare altre applicazioni o volete impiegare qualche scheda grafica, un mouse od un joystick, ecc., vi servirà più memoria!) una buona VGA ed una scheda sonora. Terminata la fase di "training" che porterà il vostro PC a raggiungere altissime vette di funzionalità, potrete dunque dare il meglio di voi stessi come Coach, come giocatori o come entrambi. Questa simulazione-action della Accolade si rivela infatti tanto aggressiva, dinamica e potente almeno quanto lo stesso ex-quarterback dei Chicago Bears che le appiccica la sponsorizzazione. All'inizio del gioco, sviluppato attraverso una comodissima serie di menu e schermate di riepilogo, potremo scegliere la nostra squadra (editandone persino i colori), formare la compagine di atleti da una rosa di ben 32 per ciascun team, modificare e ritoccare nomi e caratteristiche di questi ultimi, nonché lanciarci in una semplice exhibition League, in un campionato completo o, almeno per le prime partite, in qualche comodissima fase di allenamento. Le ventotto squadre vengono dunque organizzate nel tabellone elettronico del game che terrà conto statisticamente, per ciascuna di esse, ogni risultato conseguito, qualunque azione di particolare rilievo ed ogni vicissitudine durante il campionato.

L'arbitro di gioco fa quindi scendere sul Gridiron tutti gli atleti ed inizia a seguire e sottolineare ogni singola fase dell'incontro avvalendosi della voce e delle istantanee animate e digitalizzate di Jim Tunney, "referee" ufficiale dell'NFL da circa 31 anni! Il gioco poi scorre via, graffiante, veloce e frenetico, grazie ad una serie pressoché infinita di schemi, azioni e passaggi strettamente aderenti alla totale realtà del football americano. In particolare, potremo usufruire di due sistemi di passaggio della palla (Freeze-Frame Mode o Real Time Mode - il primo permette di "congelare" l'azione per identificare e scegliere un ricevitore, il secondo invece lascia al computer l'incarico di far lampeggiare il giocatore in miglior posizione), nonché di altrettante modalità di passaggio (automatico o semi-automatico - nel primo l'elaboratore si occupa del passaggio e della ricezione, nel secondo spetta al giocatore controllare l'atleta che riceve la palla). Ad ogni "down" il programma ci permette di richiamare i nostri giocatori e di selezionare una delle cinque formazioni e degli altrettanti lanci, da applicare all'avvio del gioco. A questo proposito, Mike Dikta Football ci offre un favoloso Playbook Editor che offre, innanzitutto ben 132 formazioni d'attacco/difesa da selezionare ed applicare al gioco, quindi la possibilità di ritoccarle o di inventarne delle nuove, senza alcun limite alla nostra fantasia e creatività di coach. Inoltre, nelle fasi di "Kicking" e "Punting" (dopo ogni Touch-Down) Accolade ha inserito uno speciale indicatore grafico di potenza ed accuratezza, attraverso il quale potremo impostare il lancio per guadagnare i fatidici punti in più. Al tutto va quindi aggiunta una "confezione" grafica di stupefacente qualità che, oltre a far uso sperticato di digitalizzazioni e favolose animazioni rigorosamente tridimensionali a 256 colori, si avvale di quattro telecamere, o punti d'osservazione, posizionate ai vari lati del "pitch". Attraverso una particolare ottica (grandangolare o teleobiettivo) "pixellata" ed un vero videoregistratore grafico implementato al game, sarà quindi facilissimo, e particolarmente comodo, rivedere e ripercorrere ogni singola azione dai quattro punti d'osservazione. Se poi "pennelliamo" il tutto con un accompagnamento sonoro che si avvale di moltissimi commenti vocali ed effetti digitalizzati, non c'è che da rimanere proprio a bocca aperta davanti a questo football computerizzato. Non mancano poi finezze grafiche come, il nome delle due squadre nella parte terminale delle 100 iarde, le sequenze animate delle liti fra giocatori, gli intermezzi "televisivi" e mille altre ghiottonerie, quasi sempre sviluppate tridimensionalmente.





Mike Dikta Football comunque si rivela l'acquisto più centrato per chi ama particolarmente lo sport nazionale americano, masticandone regole e strategie con estrema dimestichezza; non fatevi perciò ingannare dalla poderosa presentazione e realizzazione grafica di questo prodotto perché, se l'impatto audiovisivo è stato curato al massimo, il team Accolade ha riposto la stessa cura nella realizzazione di un esplosivo insieme di giocabilità, tattica strategia e realismo di gioco. Un football computerizzato dunque per veri intenditori, che supera qualsiasi altro esempio di simulazione analoga, sfruttando al massimo le capacità del vostro PC. Stupendo!

MS-DOS

POLICE QUEST 3

SIERRA

PREZZO: LIT. 99.900
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA: EGA - VGA (256 COLORI)
SONORO: AD LIB - SOUND BLASTER - ROLAND MT32, LAPC1
MEMORIA: 640K RAM
HARD DISK: OBBLIGATORIO
CONTROLLI: MOUSE, JOYSTICK, TASTIERA
GRAFICA:

9

SONORO:

9

GIOCABILITA':

9

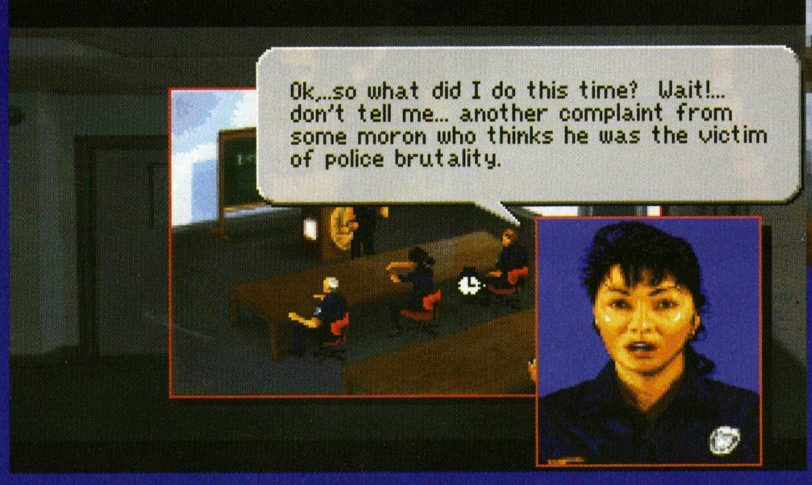
VAL. GLOBALE:

9

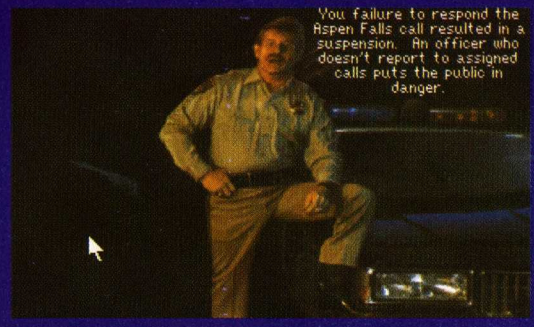
VG &CW YEP!

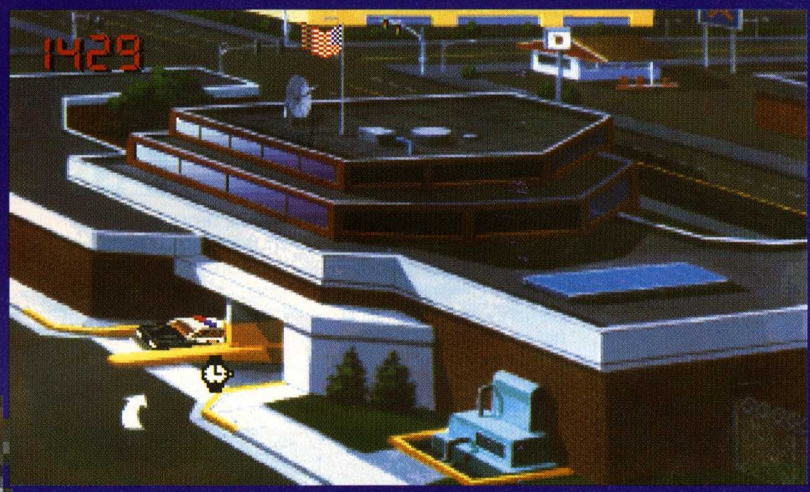
Police Quest 3 prosegue la felicissima saga introdotta dalla Sierra qualche anno fa. Le modifiche e le numerose migliorie a livello audiovisivo ed interattivo, fanno di questa adventure un RPG action particolarmente vivo, vibrante e reale, regalandoci ore ed ore di entusiasmanti epopee all'americana. Una produzione di altissimo livello per chi cerca da sempre il meglio.

Ecco un'altra stupenda avventura Sierra per la quale bisogna necessariamente cannibalizzare più di un porcellino salvadanaio, non solo per il costo stesso del software, quanto per la configurazione di base richiesta al nostro PC. Ci vuole infatti, quasi obbligatoriamente, una VGA (la versione di Police Quest 3 per EGA sarà commercializzata tra breve), un 286 con un minimo di 20 MHz e un bell'Hard Disk, particolarmente capiente; non parliamo poi delle schede sonore che risultano altrettanto indispensabili per godersi appieno, in prima persona, questo lungometraggio computerizzato a carattere poliziesco. Il gioco si apre con una stupenda introduzione animata dove, così come in ogni altro momento del programa, possiamo vedere su schermo le animazioni e le istantanee in movimento di veri attori in carne ed ossa impiegati dal team di programmazione del famoso Jim Walls, già "papà" di Codename Iceman. Vestiamo dunque la "giubba" di Sonny Bonds, poliziotto di provincia, senza macchia e senza paura, a cui una pericolosa banda di assassini fanatici ha appena accoltellato la moglie. La vendetta si fa strada nel nostro cuore, soprattutto perchè tra i possibili responsabili del gesto figura il fratello del nefasto Jessie Bains già cacciato e combattuto nei due Police Quest precedenti. Per assicurare alla giustizia gli scellerati malfattori dovremo destreggiarci tra la normale ruotine quotidiana di tutori dell'ordine ed i panni di investigatore con il massimo della moderna tecnologia al nostro servizio. Al classico sfollagente e alla torcia notturna si affiancano infatti i sofisticati computer della polizia americana e le tecniche di indagine più sviluppate ed immediate. Il tutto viene perciò esplicato in uno scenario di una trentina di locazioni e gestito attraverso un'interfaccoa mouse-tastiera (o joystick, se preferite) che



elimina totalmente qualsiasi input verbale, regalandoci il massimo dell'interazione. Jan Hammer, autore della soundtrack di Miami Vice, ha quindi completato l'opera con una colonna sonora d'eccezione che confeziona in maniera superba un prodotto altrettanto valido ed imperdibile. La trama del gioco ci porta a scoprire, via via, una trama particolarmente complicata che vede il Lytton's Drug Ring Cult, vale a dire una setta di fanatici assetati di sangue (a la Cobra!), devastare l'intera cittadina con un'ondata di violenza, peraltro "magistralmente" descritta dalla spesso trucida grafica in VGA. Sonny dovrà perciò porre fine a tutto ciò, ma potrà farlo solo in base a prove ed evidenze concrete che possano supportare la sua indagine e soprattutto garantirgli l'appoggio delle stesse forze di polizia, dei giudici e degli avvocati della contea. Tra un omicidio e l'altro non mancherà un pizzico di sana azione a la "C.H.I.P." con blocchi stradali, pattugliamenti, arresti e contravvenzioni per ubriachezza molesta, limiti di velocità, ecc., ecc. La fama guadagnata da Sonny nelle passate avventure è perciò nelle nostre mani e così la vita e l'amore di sua moglie Marie, costretta in un letto d'ospedale. Police Quest 3 è ahimè tutto in inglese e anche se non è previsto alcun intervento scritto da tastiera, viene richiesta una buona conoscenza della lingua per potersi districare tra un mare di finestre-messaggio ed informazioni che andremo via via incontrando. Il livello di difficoltà si aggira su valori medi, mai troppo ostici o frustranti, ricalcando quindi da vicino lo stesso sistema di svolgimento previsto in Police Quest I e II. Qualcuno ha già definito questa ennesima, stupenda produzione Sierra come un Role Playing tratto dalla realtà e noi non possiamo che sposare questa affermazione, etichettando Police Quest 3 come un vero e proprio film computerizzato.
La vita de "Boy in Blue" non è mai stata così rischiosa e difficile, ma se tutto ciò vi preoccupa proseguite di qualche pagina: su VG&CW c'è già la soluzione completa!!!!!





MS-DOS

DE LUXE STRIP POKER 2

CDS

PREZZO: LIT. 59.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA: EGA - VGA (256 COLORI)
SONORO: CICALINA INTERNA
MEMORIA: 640K RAM
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA
GRAFICA:

9

SONORO:

5

GIOCABILITA':

9

VAL. GLOBALE:

7,66

Strip Poker II è il programma definitivo per i videogamer, assetati di "bella" grafica in VGA. Si possono sfidare fino ad un massimo di tre ragazze contemporaneamente, giocando al tavolo verde più "caldo" del mondo. Occhio a non strabuzzare troppo gli occhi: si diventa ciechi!!!!!!!!

Bhè, un altro Strip Poker? Sì, ma questa volta su PC con scheda VGA: SLURRRPP!!!!! Il valore globale va dunque preso con le molle perchè, se mettiamo da parte il sonoro che in uno strip poker c'entra decisamente poco (suvvia, non iniziate a chiedere urletti e caldi sospiri alla vostra Ad Lib - maniaci!!!!), questo nuovo game CDS è veramente un capolavoro "visivo" per la gioia di tutti gl utenti VGA. De Luxe Strip Poker unisce l'azione strategica del poker a 5 carte ad altri giochi da tavolo molto "diversi" (ah, perchè, adesso "lo si fa" a tavola?! Come cambiano i tempi!). Ci si sfida a poker

farci... rimanere in mutande! Potremo giocare allora contro una, due o tre ragazze contemporaneamente (mai visto prima in uno strip poker, arci-SLUUURRPP!) e, dunque, sempre in bassa risoluzione (sigh!) le istantanee di gioco delle varie ragazze, aggiornate in tempo reale a secondo delle vincite o delle perdite. Le carte da gioco

coperto. Non ci sono chiaramente jolly o Matte e si può aprire con qualsiasi mano. Il valore della mano (nell'ordine) è come segue: scala reale all'asso, scala reale, poker, full, colore, scala colore, tris, doppia coppia, coppia e carta lata. Si parte con 1000 dollari a testa sviluppando puntate che vanno da uno a 25 dollari come massimo. Laura, Kami e Greta (e altre 12 prorompenti ragazzotte che potrete eventualmente richiedere alla CDS grazie al coupon accluso alla confezione - non vi basta mai, eh?!?!) saranno le nostre tre splendide avversarie, disposte a scommettere il massimo (sapete a cosa mi riferisco!) per naturalmente, più vinceremo meno capi d'abbigliamento rimarranno loro addosso. Durante il game lo schermo viene suddiviso in più porzioni a seconda del numero di sfidanti selezionato. Avremo appaiono sempre a fondo schermo e risultano chiaramente molto facili da gestire e manipolare con il semplice ausilio del mouse. Se poi non ci va che mamma, papà, fratellini minori o persino il capo ufficio scopra queste "porcherie" sul nostro computer, potremo anche sigillare l'accesso al gioco con una password personale prevista dal programma (le pensano proprio tutte!!!).

Non manca infine la schermata di "panico" (con un'immagine meno compromettente da sostituire allo schermo), nonchè la possibilità di variare la velocità del gioco, sveltendo le fasi di rilancio, distribuzione delle carte, puntata, ecc.

Una vera delizia per gli intenditori allora, per sfruttare al massimo le capacità ludiche del proprio PC in compagnia di qualche stupende immagine digitalizzata.

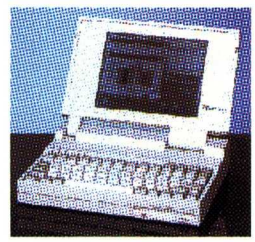
Se avete una EGA fate pure a meno di comprarlo! Peccato per il sonoro, eh, qualche sospirone o il frusciare di una gonna che se ne va....!!!

ESCLUSIVO!!!

IL TUO COMPUTER AL PREZZO DI COSTO

DA

B.C.S.



IN VIA MONTEGANI, 11 a MILANO
Tel. 02/8464960 r.a. Fax 02/89502102

SETTORE COMMODORE

A500 VERSIONE 2.0 1MB	£. 750.000	STAMPANTE 1270 COMMODORE	£.350.000
A500 1MB, 1084S COLORE	£. 1.200.000	STAMPANTE 1230 COMMODORE	£.350.000
A500 1MB, 1230, 1084S	£. 1.470.000	MONITOR COLORE 1084S	£. 400.000
A2000 NUOVA VERSIONE	£. 1.100.000	SOUND BLASTER	£. 300.000
A2000 CON 1084S, 1230	£ 2.100.000	VIDEON III PER AMIGA	£. 550.000
A2000 CON 1084S COLORE	£. 1.800.000	HD PER A500 GVP da	£. 890.000
A3000	£. TEL.	MODEM SMARTLINK 1200B	£. 160.000

E TANTISSIMI PROGRAMMI PER COMMODORE, PC E SEGA

SETTORE PERSONAL COMPATIBILI

AT286/16 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 1.450.000
AT 386/25 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 2.200.000
AT386/33 1MB, HD40MB, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 3.100.000
AT486/125 1MB, HD125, VGA, MONITOR, TASTIERA	£. 4.700.000
PORTATILE BONDWELL B310SX 386 HD80 VGA	£. 4.500.000

DIMOSTRAZIONI IN NEGOZIO DEL KIT DI ACQUISIZIONE IMMAGINI ION-PC KIT

... E TANTE ALTRE CONFIGURAZIONI. TELEFONATE !!!

GARANZIA DA UNO A TRE ANNI
I PREZZI SI INTENDONO PER IVA INCLUSA
LEASING E CONTRATTI DI MANUTENZIONE
LABORATORIO RIPARAZIONI PER COMMODORE, PC E FAX
SPEDIZIONI PER CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PAGAMENTI RATEALI SOLO PER LA ZONA DI MILANO
ORARIO 9,30 - 12,30 15,30 - 19,30 LUNEDI' MATTINO CHIUSO

FRANCO GIRARDELLI HOCKEY

LINDASOFT

PREZZO: LIT. 39.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA:
AUREA
DISTRIBUZIONI
GRAFICA:
8
SONORO:
7,9
GIOCABILITA':
8,3
VAL. GLOBALE:
8,06

Compilato, sagomato, modificato e migliorato incredibilmente rispetto all'originaria versione per Atari ST, arriva l'Hockey Su Pista targato Lindasoft. E' una simulazione sportiva aggressiva e furiosa, capace di incollare al joystick anche i più sofisticati ed esigenti smanettoni. Grafica essenziale, ma velocissima, animazioni limitate in frame, ma versatilissime, azione dinamica e divertimento a go-go: che volete di più da un gioco sportivo??

Franco Giradelli non sarà di certo famoso quanto il suo omonimo che di cognome fa Baresi, ma dopo sette scudetti tricolori conquistati militando in team prestigiosi dell'hockey a rotelle ed una vita interamente dedicata a questo duro, difficile e spettacolare sport, si è giustamente meritato anche un bel videogame ispirato alle sue ormai mitiche gesta (vai Franchino!!!!). Lindasoft ci riprova dunque, con una sponsorizzazione d'eccezione (che entusiasmerà di certo tutti i fans del Roller Monza, del Vercelli e del Breganze, tanto per citarne qualcuno!) per il "vecchio" Hockey Su Pista pubblicato qualche tempo fa per l'Atari ST. Questa volta però le cose cambiano, grazie soprattutto alle innovazioni tecnologiche e strutturali che hanno introdotto, nell'ambiente Amiga, l'AMOS e tutti i suoi potentissimi tool di programmazione. Nasce dunque un'analoga versione del Kick Off socceristico, veloce, tesa, imprevedibile e giocabilissima, combattuta sul classico pitch in legno, sviluppando con visione orizzontale dall'alto a tutto schermo Amiga. Non a caso per far girare Franco Giradelli sul 16 Bit Commodore ci viene richiesto 1 Megabyte di memoria, tali e tante sono le animazioni, gli scrolling e gli effetti audiovisivi previsti. Si può dunque sfidare il computer o un avversario umano, limitandosi ad una semplice partita amichevole o impegnandosi in un lungo ed estenuante torneo nazionale ad eliminazione diretta. Sono ben sedici le compaggini da cui potremo selezionare i nostri colori (modificabili poi attraverso un editor per magliette e calzoncini) e delle quali si potrà persino cambiare il nome. Si sceglie infine la durata di ogni incontro (variabile da 5 a 20 minuti) e si entra in campo, "armati" di mazza, elmo e parastinchi. L'azione è frentica a dir poco, soprattutto grazie alla famosa "compilazione" in AMOS che riesce persino a superare lo stesso algoritmo del Kick Off Anco. Il portiere viene gestito dal giocatore in occasione di ogni lancio in rete avversario, mentre durante tutto lo svolgimento delle azioni potremo controllare fino a quattro giocatori alternativamente. No, non iniziate a stortare il naso, lo so che l'impostazione a scrolling verticale del soccer Anco vi ha ormai "viziato" e drogato! Per amare ed apprezzare l'Hockey Lindasoft bastano cinque minuti di ambientazione e, pensate un po', potrete vedere sempre tutto lo schermo di gioco senza farvi strabuzzare gli occhi, finestra dopo finestra! Aggiungiamo quindi qualche simpatica schermata digitalizzata di presentazione ed una colonna sonora ricca di effetti eclatanti. Franco Giradelli non poteva perciò sperare di meglio in un videogame che rapisce il giocatore sin dalle prime battute, sprigionando una carica di giocabilità ed aggressivo agonismo che ben poche altri simulazioni sportive possiedono. Ora sapete cosa comprare, se volete divertirvi con Lindasoft.

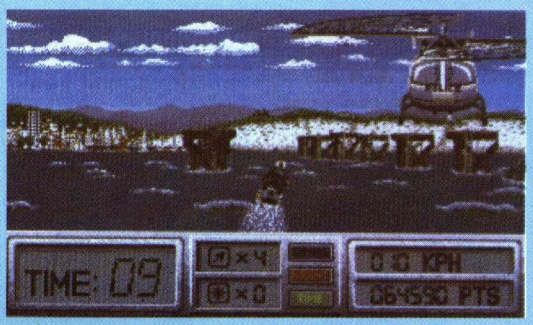
OUTRUN EUROPA

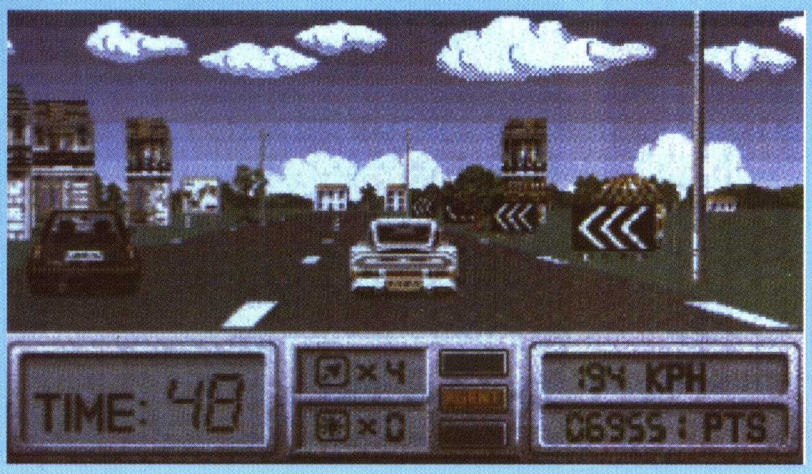
US GOLD

PREZZO: LIT. 29.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
8,7
SONORO:
8,6
GIOCABILITA':
8,8
VAL. GLOBALE:
8,7

Il terzo capitolo di una sfortunata serie si rivela, inaspettatamente, il migliore, più giocabile e più divertente. Grazie soprattutto ad un'impostazione grafica di buon livello, Outrun Europa riesce a stregare almeno il giocatore più giovane, facendolo scorrazzare a piacere sulle "highways" europee a bordo di quanto di meglio possa offrire l'attuale tecnologia. Un gioco simpatico, scattante e abbastanza duraturo.

Terzo di una tristemente nota trilogia di cosiddetti "buchi nell'acqua", questo nuovo Outrun riesce ad imporsi per relativa freschezza, giocabilità ed originalità rispetto alle due passate edizioni tanto rozze quanto noiose. Questa volta, oltre a scambiare l'immancabile Testarossa con una notevole serie di mezzi di locomozione che comprendono una Porsche 959, un paio di scafi ad alta velocità ed una Ferrari F-40, dovremo anche immedesimarci in una missione di spionaggio che il pilota di turno dovrà portare a termine. Onde evitare di ricadere nel solito schema dei percorsi organizzati in successione, la US GOLD ha pensato bene di... ricommettere lo stesso errore, giustificando però il tutto con il furibondo inseguimento di una spia internazionale, diretta a Berlino, attraverso Inghilterra, Francia, Spagna, Italia e Germania. Cambiano dunque fondali e caratteristiche del paesaggio, così come i nostri mezzi di trasporto, ma lo stile di guida rimane sempre quello: basta tenere pigiato l'acceleratore, digrignare i denti e affrontare ogni curva o deviazione con particolare caparbietà e spericolatezza. Nel primo stage si parte da Londra diretti verso Dover a bordo di una rombante motocicletta, particolarmente scattante e veloce sul nastro di M25, M26 ed M20 che si snodano fino alle bianche scogliere. Da qui, dopo una classica schermata di intermezzo, attraverseremo la Manica a bordo di una slitta hovercraft, impegnandoci non solo ad inseguire l'agente fuggitivo, ma soprattutto ad evitare boe, oggetti galleggianti, rocce, scogli, ecc. Nel terzo stage eccoci finalmente in Francia, a bordo della Porsche suddetta che lascerà a bocca aperta il normale traffico parigino, inutilmente orgoglioso delle sue Renault 5. Si passa poi in Spagna, con un altra escursione acquatica, questa volta però a bordo di un motoscafo impegnato a circumnavigare la penisola iberica per arrivare nel bacino del Mediterraneo. Ed eccoci allora in Italia dove, al quarto stage, potremo balzare ai comandi della F-40 e dirigerci velocemente verso nord. Sempre a bordo dell'ultimo, sofisticatissimo cavallino rampante, potremo quindi far mangiare la polvere a tutte le Golf tedesche, per poi giungere a Berlino, concludere il gioco e memorizzare il nostro high score nel tabellone dei punteggi.
Di giocabilità c'è ne tanta, tutta sviluppata in una frenetica e dinamicissima animazione prospettica che si snoda, percorso dopo percorso. Il gioco però finisce proprio qui, perchè al contrario di quanto accade per analoghi prodotti come Lotus Turbo Challenge 2 e Indy 500, lo stile di guida rimane fondamentalmente sempre quello, senza particolari variazioni e sperimentazioni in base ad un terreno di gioco uniforme e sempre uguale. Graficamente parlando Outrun Europa è comunque un validissimo esempio di programmazione dinamica che non sembra risentire minimamente delle inevitabili limitazioni di Amiga. Anche il sonoro dal canto suo ce la mette tutta per contribuire ad un'ottima resa finale e, nel complesso, si rimane piacevolmente impressionati, sposando inevitabilmente Outrun Europa al genere di software ludico dedicato quasi esclusivamente ai più giovani smanettoni.





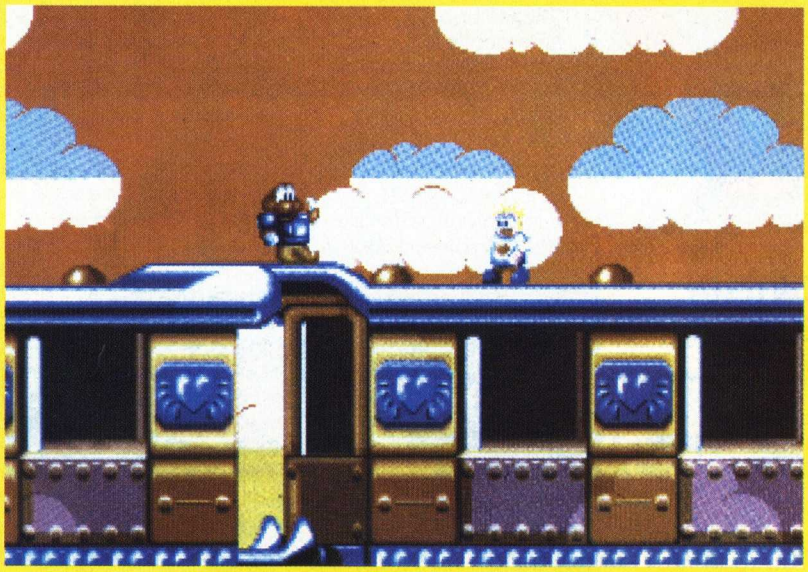
ROBOCOD

MILLENIUM

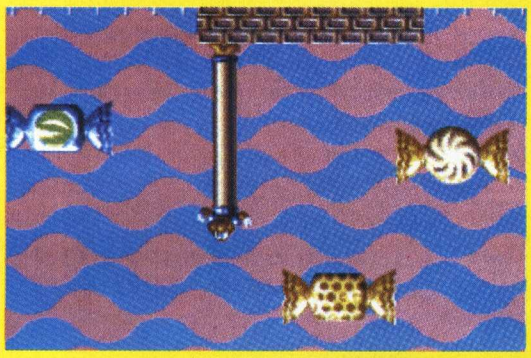
PREZZO: LIT. 29.900
USCITA: ADESSO
GRAFICA:
9
SONORO:
9
GIOCABILITA':
9
VAL. GLOBALE:
9

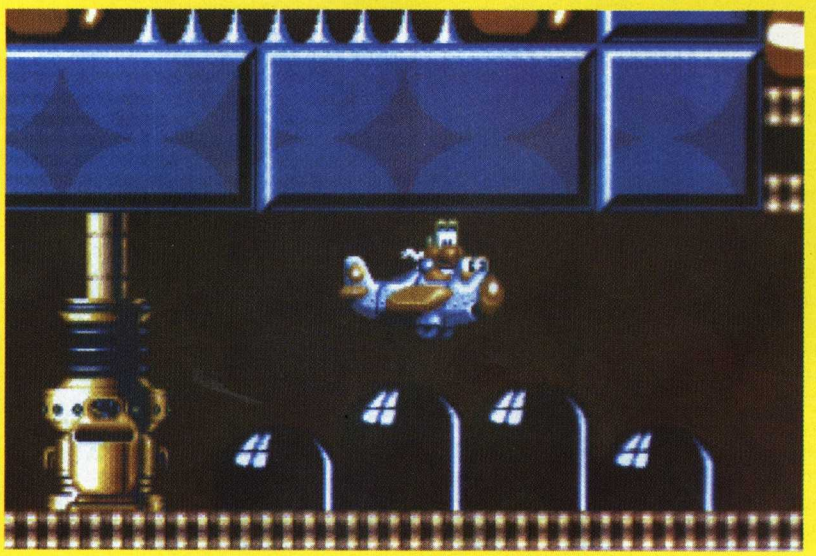
VG &CW YEP!

James Pond diventa Robocod, l'arcade platform diventa un classico coin-op da console e il divertimento è assicurato al 100%! Grafica, colori, suoni ed animazioni da Oscar si fondono magistralmente in un prodotto pressochè unico nel suo genere che, senza adagiarsi sui facili allori di un "sequel", ci offre tantissime ore di spensierato ad appassionato divertimento. Imperdibile!



Nasce una nuova saga nel mondo degli eroi in pixel. Giunto al secondo capitolo delle sue strabilianti e sbarazzine imprese, l'inarrestabile James Pond, nato in casa Millenium, si trasforma in Robocod, per la gioia degli smanettoni di tutto il mondo.
Il buffissimo pesciolino che si batte per il rispetto dell'ambiente, si trova dunque a vestire i panni del più famoso poliziotto-testadilatta, impegnandosi in una classica e divertentissima missione arcade organizzata su ben otto, lunghissimi livelli.
Dunque, dunque, il Dr. Maybe, da sempre acerrimo nemico del nostro James Pond, è riuscito a farla franca dopo aver cercato di rovinare l'ecosistema terrestre (ricordate il primo gioco?) ed ora ha messo a punto una nuova e ancor più meschina macchinazione ai danni dell'umanità. Al Polo Nord sta infatti succedendo qualcosa di strano: nella fabbrica di un certo Mr. S. Claus (dove "S" sta per Santa e Claus sta per... Claus! Vale a dire Babbo Natale - e studiatele qualche volta le lingue, `gnorantoni!!!!) è apparsa un'intera armata di robot assassini che sta distruggendo l'intera installazione. Onde evitare di deludere e annichilire i sogni e le aspettative dell'intera popolazione mondiale, James Pond viene dunque incaricato di investigare sul misfatto e porre fine alla nefasta opera del Dr. Maybe. Per far ciò il nostro eroe si deve sottoporre ad un training particolarmente duro e adatto alle esigenze della missione: visto che ci saranno da affrontare i tagliagole meccanici, quale miglior trasformazione per James se non come Robocod?! A proposito, per quelli che si ostinano a non studiare la lingua inglese, "cod" significa merluzzo! Eccoci allora all'inizio del game, nel primo stage, quello della fabbrica di articoli sportivi (seguono i giocattoli, la pasticceria, la ferramenta, gli articoli da bagno, i modellini ed i plastici, gli strumenti musicali ed il circo), dove, come in ognuno dei rimanenti sette, ci sarà da disinnescare un potente ordigno del Dr. Maybe. Per fare questo Robocod dovrà necessariamente affrontare e sgominare una marea di nemici, tanto spassosi e ridicoli quanto letali. Ecco allora entrare in azione le armi segrete del nostro pesciolino: uno speciale prolungatore-estensore che gli permetterà di alzarsi e abbassarsi per raggiungere gli oggetti e le piattaforme più recondite in un batter d'occhio, ed l'armatura gonfiabile in grado di infliggere danno ai nemici lasciando illeso il nostro eroe. Rispetto al primo episodio Robocod si rivela perciò già prossimo ad un classico arcade per console a la Mario o Sonic The Hedgehog piuttosto che proseguire la classica via del platform shoot'em up. Ecco allora animarsi sullo schermo personaggi e fondali tipicamente cartoon che fanno sperare in un prossima conversione almeno per il Super Famicom! Vi basti ciò quindi per acquistare ad occhi chiusi uno stupendo arcade che su Amiga in pochi si aspettavano. Se ancora state rincorrendo le "chimere" di una conversione di Sonic o Mario per il vostro sedici bit, date una buona occhiata alla stupenda grafica e all'imbattibile giocabilità di Robocod per restare con i piedi per terra in compagnia di un game a dir poco stupendo.





IntelliWare

Informatica & servizi

Intelliware s.n.c.
Via degli Adimari109
00148 Roma
Tel 06/653.57.92
Fax 06/655.10.27

PREZZI:

	5.25"	3.5"
da 1 a 9 dischi	6.500	7.500
da 10 a 49 dischi	6.000	6.500
50 ed oltre	5.000	6.000

OFFERTE:

Per ordini di almeno
20 dischi: Contenitore plexiglass 50 posti con chiave
35 dischi: Contenitore plexiglass 100 posti con chiave
50 dischi: Mouse microsoft compatibile.

CODICI

FLOPPY DISK

[] 3.5" [] 5.25"

PER ORDINARE PIU' DI 22 PGM, SI POSSONO UTILIZZARE LE FOTOCOPIE DI QUESTO TAGLIANDO.

COGNOME E NOME PREF./TEL.

INDIRIZZO

CAP CITTA' PROV.

SPEDIZIONE: [] POSTA (SE CONTRASSEGNO + L.6000) [] CORRIERE (L.20000)

N.RO DISCHI.....x L. .....(CAD.)+SPEDIZ. L. .....= L. .....

[]ALLEGO RICEVUTA DI VAGLIA POSTALE DI L. ..... INTESTATO A: INTELLIWARE SNC - VIA DEGLI ADIMARI 109 -00148- ROMA

[]ALLEGO ASEGNO BANCARIO NON TRASFERIBILE DI L. ..... INTESTATO A: INTELLIWARE SNC

[]PAGHERO' L'IMPORTO DI L. ..... AL POSTINO (IN CONTRASSEGNO)

COMPILARE E SPEDIRE A: INTELLIWARE SNC - VIA DEGLI ADIMARI 109 - 00148 - ROMA.
OPPURE INVIARE VIA FAX AL NUMERO 06/655.10.27 (IN FUNZIONE 24H SU 24)

ORDINI TELEFONICI
06/653.57.92

ORDINI VIA FAX
06/655.10.27

PER GLI ORDINI VIA FAX E POSTALI UTILIZZARE L'APPOSITO TAGLIANDO SPECIFICANDO IL CODICE ALFANUMERICO INDICATO NELL'ELENCO.

VENDITA CATALOGO SU DISCO

CAT.01
ORDINATE IL CATALOGO RIEPILOGATIVO (UN DISCO) CON I TITOLI DI TUTTI I PROGRAMMI ED INOLTRE I LISTINI DI HARDWARE ED ACCESSORI. L.5000 (IN OMAGGIO PER UN ORDINE DI ALMENO 5 DISCHI)

CAT.02
ORDINATE IL CATALOGO COMPLETO (4 DISCHI) CON LE DESCRIZIONI ESTESE DEI PROGRAMMI ED INOLTRE I LISTINI DI HARDWARE ED ACCESSORI. L.20.000 (IN OMAGGIO PER UN ORDINE DI ALMENO 10 DISCHI)

A 1585 CYRUS CHESS 3D

- E' uno dei migliori giochi di scacchi oggi sul mercato del PDS.
Funziona a pieno schermo e con grafica avanzata, adatto per principianti ed esperti.
Richiede scheda VGA.

A 0435 Generic Adventure Game System (GAGS)

- E' un ottimo aiuto per realizzare un qualsiasi gioco adventure con la massima semplicita'.
Manuale d'uso su disco.

A 0460 PATRICK'S BEST GAMES

- Raccolta di 7 giochi tra cui la pietra miliare dei videogames SPACEVAD e un entusiasmante versione del PAC-MAN, la prima che mostra il labirinto visto dalla parte del PAC-MAN.

A 1586 MONOPOLY

- Versione computerizzata dell' omonomo gioco da tavolo con cui potrete sfidare i vostri amici.

A 0498 CASINO GAMES

- 8 Programmi che vi faranno passare ore in compagnia del vostro PC. Tra i giochi che troverete sul disco c'e' una particolare versione dell' OTHELLO che vi permettera' di giocare via MODEM con un altro PC attraverso la linea telefonica o piu' semplicemente tramite porta seriale. Infine potrete farvi calcolare il bioritmo personale.

A 0551 DND

- Ispirato al famoso Dungeon & Dragons.Come il suo piu' famoso predecessore vi trascinera' in un fantastico viaggio nel mondo della immaginazione intesa nel modo piu' assoluto.

A 1652 ALDO'S ADVENTURE

- Ricordate il DONKEY KONG delle sale giochi? Bene eccovi la sua versione shareware.
Dovete solamente aiutare il povero Aldo a salvare la sua ragazza.....ostacoli permettendo!
Richiede scheda EGA o VGA.

A 1654 FORD SIMULATOR

- Scegliete uno dei 16 modelli di auto della Ford e misurate la vostra abilita' di piloti su 4 differenti percorsi.

A 1662 EGATREK

- "Lei e' al comando dell' U.S.S. ENTERPRISE. La sua missione consiste nel controllare 64 quadranti della galassia. Dovra' distruggere ogni eventuale aeronave di Klingon: veicoli commerciali, flotte militari e basi stellari..."
Richiede scheda EGA.

A 1667 CAPTAIN COMIC

- Lei, Captain Comic, dovra' recuperare i tesori rubati dal sovrano del pianeta Osmoc. Ottima grafica.
Richiede scheda EGA.

A 1666 NIOSA

- Adventure game corredato da grafica. Partecipate ad un party, mangiate, bevete, divertitevi e trovate il vostro amico.....PRIMA DI MEZZANOTTE!!!!
Richiede scheda CGA.

A 1668 MILLE BORNES

- Altra versione computerizzata di un noto gioco.Questa volta si tratta del classico gioco di carte francese con tema automobilistico. Evitate di bucare le gomme, incidenti e infrazioni varie.
Richiede scheda grafica EGA.

A 0683 S.B.S. GAME PAK

- Avete mai sfidato il PC a carte? Potrete confrontarvi giocando a Poker,
Bridge, Canasta, Hearts. Attenzione a non barare!

A 0693 SUPER PINBALL #1

- Se non avete abbastanza spazio per tenere in camera un Flipper questa e' la giusta soluzione dei vostri problemi. Il solo problema sara' scegliere con quale dei 5 schemi giocare.

A 0795 BEYOND THE TITANIC

- Cercate di scampare alla tragedia del Titanic avvenuta durante il suo primo viaggio per l'America. Dovrete consultare mappe e risolvere molti problemi ma alla fine riuscirete a raggiungere la meta.

A 0945 PYRAMIDS

- Pyramids e' un programma di strategia basato su un antico gioco egizio.Tu e il faraone Cheope cercate di trovare le piramidi dell'altro prima che l'avversario trovi le vostre.

A 1200 CGA GAMES

- Collezione di giochi per sistemi con scheda CGA o superiore. Distruggete le basi nemiche dal
vostro elicottero con STRIKER oppure concedetevi una rilassante partita a GOLF.
Richiede scheda CGA.

A 0379 SSADB

- Questa volta siete nei panni di un agente dell' FBI catturato dai sovietici e tradotto in una base segreta. Cercate di sabotare i piani nucleari del governo Russo.
Adventure game.

A 1719 GLOBAL TERMAL NUCLEAR WAR

- Gioco ispirato al film War Games. Scegliete a quale superpotenza appartenere e quindi difendetevi dagli attacchi nemici.

A 1720 STRATEGIC WAR GAMES

- Diversi giochi strategici di guerra. Disponete le vostre armate sia navali che terrestri e combattete contro gli invasori.

A 1718 CRIME LAB

- Nei panni di un medico della polizia scientifica dovete accusare, in base ad analisi del
sangue trovate sul corpo della vittima, quello che secondo voi potrebbe essere l'assassino.

A 1717 FRACTINT

- Un affascinante viaggio attraverso giochi di colori ed immagini create dal calcolatore secondo modelli matematici.
Richiede scheda CGA o superiore.

A 1591 ADULTS ONLY - 2

- XXX RATED !!!

A 1569 GOLF

- Concedetevi una rilassante partita a golf.Cercate di completare il percorso di 18 buche con il minor numero di colpi.

A 1679 AMERICA'S CUP

- Simulazione della regata velica piu' famosa al mondo.Siete lo skipper di AUSTRALIA II e dovete sfidare gli altri concorrenti portando a casa il trofeo.

A 2000 DL-VIEW

- Immagini animate digitalizzate. Molto realistiche con possibilita' di modificare la velocita' di animazione.
Richiede scheda VGA. (2 Dischi)

A 1716 VGA PINUP

- Immagini solo per adulti.

A 2001 MOANA

- La celebre attrice Moana Pozzi in alcune delle sue piu' "vivaci" esibizioni.
Richiede scheda VGA. (2 Dischi)

A 0607 HARD DISK MENU SYSTEM

- HDM e' una shell che permette all' utente di creare un menu' di 100 macro per caricare software o utilizzare funzioni DOS.

A 1655 RBBS

- Programma di gestione banca dati. La versione 16A permette il collegamento con oltre 20 utenti simultaneamente. Il programma si compone di 4 dischi da installare per cui e' richiesto un HD da almeno 20/40 Mb.

A 1640 PC-LOCK

- Permette l'accesso al sistema solo se in possesso dell'apposita password. Applicabile a qualunque personal XT/AT. Il codice d'accesso viene richiesto dalla macchina appena terminato il bootstrap.

A 1643 HANDWRITING ANALYST

- Dimmi come scrivi e ti diro' chi sei.

A 1607 DANCAD 3D

- Software grafico menu-driven. Crea immagini in 2D/3D permettendone l'animazione se richiesta. Corredato da demo.Consente l'uso del mouse. (4 dischi)

A 1447 PC KEY DRAW

- Eccezionale programma per creare disegni bidimensionali di qualsiasi genere in 4 colori. Corredato di una vasta libreria di disegni. (3 dischi)

A 1441 PC-FILE+

- Database versatile, potente e affidabile.Voi impostate la struttura dell'archivio e il PC creera' il file schermo automaticamente, viceversa e' possibile definirlo personalmente. (2 dischi)

A 1183 CHIWRITER

- Word processor multifont. Di estrema utilita' nella redazione di volantini e documenti
vari.Accoppiato ad una stampante laser offre risultati eccellenti (2 dischi)

A 1377 DISASSEMBLER 86

- Disassembler full screen per microprocessori V20/80386

A 1622 ASTRO*TALK

- Per gli appassionati di astrologia.Formula l'oroscopo personale quotidianamente. IN ITALIANO

A 0314 STARFIND

- Un programma utile per i patiti di astronomia. Vi offre i dati relativi alla posizione degli astri.

A 1687 STRESS TEST

- Misurate il vostro livello di stress e scoprite la vostra eta' medica.

A 0129 ENCRYPT

- Protegge i vostri files personali crittografandoli. Potrete finalmente dormire sonni tranquilli.

HELP MAGAZINE

Sono un possessore di Game Boy e seguo la vostra rivista da quando avete aperto le vostre pagine alle console. Vi faccio quattro domande:
1) D'accordo sulle novità che recensite, ma potete indicarmi 10 cartucce per Game Boy che bisogna assolutamente avere?
2) Esistono dei negozi a Roma (io non ne ho trovati) dove potrei trovare delle cartucce non reperibili altrove? (non mi fido delle poste).
3) Quando uscirà Kick Off per il Game Boy? Ne avete vista una versione provvisoria?
4) Esistono dei cheat mode per i giochi Super Mario World, Batman e Castlevania?
In attesa di una vostra risposta, vi faccio i complimenti per la rivista e vi mando i miei cordiali saluti.
STEFANO CIONCHI, ROMA

Caro Stefano,
1) domanda, Questa, abbastanza facile; vuoi sapere dieci titoli da comprare al volo? Super Mario Land, Qwik, Jeopardy, World Bowling, Caesar Palace, Tennis, Golf, Batman, Burger Time e Cattrap.
2) delle poste faresti meglio a fidarti, visto che a Roma di negozi come li cerchi tu proprio non ne esistono. Rivolgiti piuttosto con fiducia a PERGIOCO di Milano (indirizzo e telefono li trovi proprio tra queste pagine).
3) Kick Off per il Game Boy dovrebbe apparire entro i primi mesi del 1992; l'abbiamo già visto e giocato (in occasione dell'E.C.E.S. di Londra) ed è stupendo!!
4) no, di cheat mode proprio non ne esistono. Saranno comunque pubblicate, spazio permettendo, mappe e dritte varie sui prossimi numeri di VG&CW! Ciao!

Gentile redazione,
sono un appassionato di adventure e trovo la vostra rivista UNICA per quanto riguarda le recensioni e le soluzioni. Vorrei sottoporvi un problema che mi angoscia da tempo (sigh!!) e che riguarda King's Quest V, nonostante la lettura della vostra soluzione. Sono arrivato sulla spiaggia ed ho tappato la falla nella barca con la cera, cerco poi di spingerla in mare e mi appare (ecco l'angoscia) un quadrante con tanti simboli di cui devo abbinarne quattro con una lettera dell'alfabeto. Questo quadrante mi era già apparso in altre situazioni, ad esempio prima di entrare nella casa della strega nella foresta, ma richiamando il file è riprovandoci avevo aggirato l'ostacolo: Questa volta invece non c'è nulla da fare!
Ora, posto che: 1) la bacchetta magica avuta all'inizio del gioco non ha mai funzionato (ho forse dimenticato qualcosa?), 2) King's Quest V in mio possesso è una copia (ehm... ehm..., dopo essermi salassato con i vari Larry ho voluto provare, però mi sono reso conto che non ne valè la pena) e che dunque non posseggo il manuale, 3) Per una questione di carattere non libererò mai l'hard disk del mio PC dai megabyte di KQV fino a quando non vedrò la fine... POTRESTE AIUTARMI?!
Comunque vada, complimenti ancora per la rivista e CIAOOOOO!
Mario Marino, Bari.

Caro Mario,
la tua lettera si risponde praticamente da sola. Quella "strana" serie di simboli da accoppiare alla lettere dell'alfabeto altro non è che il sistema di protezione del programma, che implica necessariamente la presenza del manuale originale. Risparmia per un po' e quindi "ri-salassati" per comprare KQV originale: è l'unica soluzione! Ciao!

Cara Redazione di VG&CW,
mi chiamo Cristian ed è per l'ennesima volta che vi scrivo per porvi i miei quesiti:
1) In Indiana Jones And The Last Crusade come posso evitare "Biff il nazista" (il grosso pugile di guardia ai prigionieri) senza dover necessariamente prenderlo a pugni?
2) Ho sentito dire che la versione in italiano della stessa adventure è piena di bugs ed errori, soprattutto nel finale: mi conviene portarla a termine o si mi bloccherà prima della fine?
3) Conoscete qualche trucco per Batman The Movie (per IBM PC)?
Sperando in una vostra risposta, mi complimento per la vostra mitica rivista. Distinti saluti a tutta la redazione!
CRISTIAN MAFFIOLETTI, BERGAMO

Caro Cristian,
1) per evitare di prendere a pugni il massiccio Biff devi recuperare il trofeo, nella stanza con il cane da distrarre con l'arrosto, riempirlo di birra con la botte in cucina (al piano terreno del castello) e quindi portarlo al terribile nazista. Quest'ultimo si scolerà la birra tutta d'un fiato e cadrà al suolo ubriaco fradicio!
2) In effetti la versione tradotta in italiano fa veramente pena; i bug e gli errori la infarciscono a iosa e, molto probabilmente, ti si bloccherà, prima o poi, senza permetterti di raggiungerne la fine. Vuoi un consiglio? Procurati quella in inglese!
3) Purtroppo l'ambiente PC è terribilmente parco di cheat mode e trucchi vari, quindi per Batman non sappiamo proprio dirti nulla!
Grazie dei complimenti!

Carissimi amici di VG&CW,
è la seconda volta che vi scrivo per avere risposta ai miei quesiti. Mi chiamo Roberto, ho 15 anni e possiedo un Amiga 500 espanso.
1) A quando l'uscita di Kick Off 3 e Heart Of China per il mio computer?
2) Mi potete consigliare qualche adventure in italiano?
3) Sto cercando di terminare Monkey Island, ma quando arrivo dentro la testa di scimmia non riesco a trovare la nave fantasma. Che strada devo seguire?
4) A quando la soluzione di Monkey Island?
5) Mi spedite l'arretrato del N.8 Aprile?
Vi ringrazio anticipatamente e saluto tutta la redazione!
GROSSI ROBERTO, RIMINI

Caro Roberto,
di Kick Off 3 si sa ancora molto poco; probabilmente verrà pubblicato entro il marzo 1992 e comprenderà, oltre ad una versione arcade relativamente migliorata, la porzione manageriale del già annunciato, ma mai prodotto, Player Manager 2.
Heart Of China invece dovrebbe essere ormai imminente.
2) The Secret Of Monkey Island 2 - Le Chuck's Revenge (Lucasfilm), Profezia (Genias), King's Quest V (Sierra).
3) Devi semplicemente procurarti la "testa del navigatore"; per fare ciò, subito dopo aver dato il raccoglibanane al vecchietto, rientra nel villaggio, parla con i cannibali e dai loro tutti i pezzi di carta che ti rimangono in inventario (in particolare essi richiedono la ricetta magica per arrivare a Monkey Island). In cambio otterrai la "testa del navigatore" che dovrai usare non appena entrato nella testa di scimmia. Questa specie di bussola di indicherà ogniqualvolta la direzione da seguire per raggiungere la nave di Le Chuck.
4) La soluzione di Monkey Island non verrà mai pubblicata (al contrario di quanto hanno fatto molte altre testate del nostro settore), in quanto C.T.O. ha reso disponibile l'apposito Hint Book in italiano: perché dunque "piratare" una così intelligente iniziativa?!
5) Già spedito!
Ciao!

Spettabile Redazione,
ho 29 anni e vi ho scritto solo per ringraziarvi di esservi tolti il prosciutto dagli occhi (ma, non era il salame? NdR) riguardo alle console. Mi sembrava una grande menomazione. A scanso di equivoci possiedo, tra le console, un Amiga 2000 con Hard Disk ed oltre 160 giochi, tutti rigorosamente originali.
Ora siete veramente ottimi.
Distinti saluti!
GIANNI GRANZIERO, LONIGO (VI)

Vuoi dire che Gianni ha capito come risolvere l'annosa diatriba computer-console?! Meditate gente!

Sono un ragazzo

PICCOLO! MATERIALE RADIOATTIVO

appassionato di videogiochi con un Amiga espanso e due drives. Vi scrivo per chiedervi un favore. Mesi fa, insieme al mio papà, abbiamo comprato Captive, ma lo abbiamo trovato molto difficile, tanto da rimpiangere un po' tutti i soldi che ci è costato. Un mio compagno di scuola allora, mi ha prestato alcuni dischetti che contengono trucchi e soluzioni per Captive e per altri giochi. Ora, nonostante che in questi dischi ci sia l'opzione di Print, non riusciamo a stampare un bel niente e compare solo la scritta "Can't Open Printer Device". Che vuol dire?!? Ho provato a copiarli caricandoli sul C1-Text, ma mi stampa solo una serie di caratteri incomprensibili. Mio papà dice che forse sono scritti in ASCII, ma non sa come renderli leggibili. C'è un programma apposito? Vi prego di rispondermi perché mi farebbe molto comodo avere altri trucchi oltre a quelli da voi pubblicati.
Vorrei anche sapere se c'è qualche negozio che vende per corrispondenza anche giochi non più nuovissimi. Noi per esempio vorremmo Speedball 2 e lo abbiamo ordinato alla Softmail, ma la ditta lo ha "esaurito" e lo stesso continua a succedere anche con molti altri giochi.
Congratulazioni per la vostra rivista e salutoni!
STEFANO MARRESE, ROMA

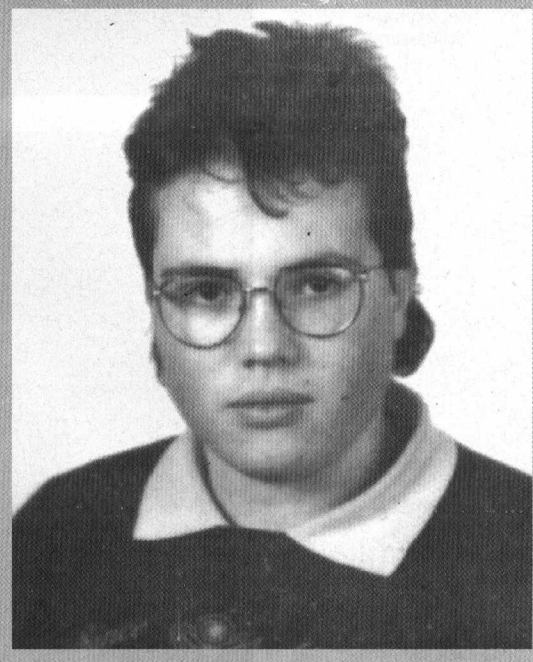
Caro Stefano,
il tuo problema è di facile soluzione. I casi sono due:
a) puoi decompattare i file contenuti in Questo dischetto di soluzioni (utilizzando un qualsiasi "Decruncher" di pubblico dominio) e quindi salvarli su un dischetto formattato, leggendoli poi con qualsiasi word processor per Amiga. Potrai infine stamparli comodamente;
b) fai una copia del dischetto di soluzioni e quindi, cancella tutti i file che non ti interessano, lasciandoci quelli relativi a captive. Ora, con un CLImate o con un qualsiasi tool per gestire i file Amiga, copia sul dischetto le Preferences del tuo Workbench ed i dati relativi alla tua stampante (di solito, puoi usare il driver Epson F). A Questo punto, ricarica il dischetto delle soluzioni e attiva il comando di stampa.
Se hai altri problemi, comunque, telefonaci in redazione quanto vuoi.
Per comprare giochi originali pubblicati qualche mese fa, rivolgiti con fiducia a PERGIOCO (02/867811). Ciao!

Spettabile Redazione,
sono un felicissimo ragazzo di 14 anni che possiede da poco un Atari XE. Da pochi giorni sono venuto a conoscenza di Questa rivista e da subito l'ho trovata molto interessante ed aggiornata. Vi scrivo per la prima volta e vorrei farvi qualche domanda:
1) Esistono Double Dragon, Bubble Bobble, Super Mario Bros. e Ghouls'n'Ghosts per l'Atari XE?
2) Perché nella vostra rivista non nominate anche l'XE?
3) E' possibile farmi sapere i nuovi titoli di videogames che usciranno per Questo computer?
4) E' possibile acquistare programmi tramite la vostra rivista?
Ho finito qui, sperando di leggere le risposte ai miei quesiti al più presto!
PALA GIULIANO

Il caro Giuliano ha probabilmente trascorso gli ultimi dieci anni in animazione criogenicamente sospesa! L'Atari XE è infatti ormai morto, defunto, sotterrato, dimenticato e rinnegato da qualsiasi software house. Tutti i titoli che tu ci chiedi dunque non sono stati addirittura mai pubblicati per Questo computer e quindi... ciccia! Visto, inoltre, che non è possibile acquistare giochi tramite la nostra rivista e che dell'XE non si parla proprio più, ti consigliamo di cambiare sistema al più presto. Se, tuttavia, insisti nel voler recuperare qualcosa per Questo home telefona all'Atari Italia (02/6134141) chiedendo del Sig. Doriano Benaglia.
Ciao!

Gasatissss (scusate lo sfiato)... sima redazione, vi scriviamo da un ex-forno crematorio (leggi frigo) di 5x5 m., situato on the lines between Verona e Mantova (leggi Velaggio s/M), VR). Questo è il secondo papiro che vi inviamo (io e Mr. Benotti, che non è Parrosh), vedi n.19 del 15 Ottobre 1991, e lo vorremmo vedere pubblicato integralmente, brutti consollari che non siete altro! Le maledizioni promesse sono partite e, non temete, arriveranno!
Conclusi il "caput" (come dice la Prof. di lettere, che le venisse un...) e l'inevitabile momento di sfogo per l'oltraggio ricevuto (siete ancora in tempo per rimediare, sbrigatevi!), passiamo agli "affari".
Abbiamo apprezzato le vostre foto, specialmente quella di Manuela e Laura (Mmmmmmh!), ma ci siamo incazzati quando abbiamo visto che avete sprecato il tanto decantato aumento di pagine per le console. Avete mai visto una "provg su strada" della 126 pubblicata su Auto Capital? Chi ha orecchie per intendere, intenda, gli altri (i più esigenti) in hotel! Quelle recensioni ci hanno fatto rizzare i capelli in testa: come si fa a spendere 350 "carte" per un solo game?!! Quando l'hai finito cosa fai?! Lo porti al monte di pietà?! Comunque veniamo al sodo (non è un uovo, mettete via il sale!). Dopo la versione di F-15, pubblicata (solo quella, e con un mese di ritardo, vero bischeri?!) sul già citato N.19, eccovi (parapà-papà!!) la versione per F-19 dello stesso trucco.
Editate con il mitico PC Shell (o un'utility equivalente) il ROSTER.FIL nel seguente modo:
1) per il GRADO, prima riga dopo il nome del pilota, terza coppia da sinistra, da 01 a 06 (se fate sul serio), da 07 a 09 (se volete ridere).
2) per le MEDAGLIE, stessa riga di prima, coppie n. 5-7-9-11, da 01 in su, copie n. 13-15 valore 01.
3) per i PUNTI, seconda riga dopo il nome, coppia n. 8, valore a piacere.
4) per le MISSIONI, seconda riga, coppia n. 9, come sopra.
5) per RESUSCITARE, quarta riga dopo il nome, coppia n. 3, valore F9.
Alla fine del file cancellate (00) le prime due coppie della misteriosa sequenza di simboli che si forma; infine, salvate il tutto.
Contenti, imbroglioni?!
For those about to cheat, we salute you!
CIAO from Francesco "Sciuzzi" Suzzi & Cristian "Benotti" Benini.
P.S.: Tanti saluti alla Microprose!
P.P.S.: AC/DC forever!
P.P.P.S.S.S.S:.... no, non c'è bisogno di scriverlo, tanto avete indovinato, no?!
N.B.: Non ce ne siamo scordati, quindi se non ci pubblicate, vi faremo arrivare un reclamo formale "caldo caldo" dal piano di sotto (Dante docet!).

Allora, cari i miei "bischeri",
mi sà tanto che il reclamo formale dal "piano di sotto" ve lo mandiamo direttamente noi, perché proprio non se ne può più di affermazioni e diatribe sconclusionate come le vostre.
E' ora di finirla di fare la politica dello struzzo e di pretendere che il proprio computer o console che sia, venga considerato il non plus ultra, il migliore in assoluto e l'unica scelta intelligente in relazione ad una mare di deficienti che hanno comprato qualcos'altro! Il tono scherzosamente pesante della vostra missiva (ah, proposito, grazie per i trucchi, scoperti e inviati in redazione tre mesi dopo, vero?! Non potevate darvi da fare prima, "bischeri"?!) non ci è infatti piaciuto, soprattutto perché partorito, per l'ennesima volta, dal senso di inutile ed accecante livore ed invidia che solo gente come voi riesce a provare nei confronti dell'amico possessore di Neo-Geo (il cui padre è probabilmente "titolare" di un monte di pietà e non ha dunque problemi a recuperare cartridge per giocare!) o del cuginetto divoratore di game per Atari ST. Occhio ragazzi, che uno di questi giorni potrebbe scoppiarvi il fegato! Rifatevi dunque gli occhi "lumando" le foto di Laura e Manuela e accontentatevi di ciò che possedete, senza sprecare il resto dei vostri giorni a criticare e sputar sentenze senza alcuna concreta finalità.
For Those About To Learn How To Respect Your Next Of Kind's Opinion...
Salutoni!!!!! Meditate gente, meditate!



CHRISTIAN MAFFIOLETTI DI BERGAMO

Provati per Voi!!!

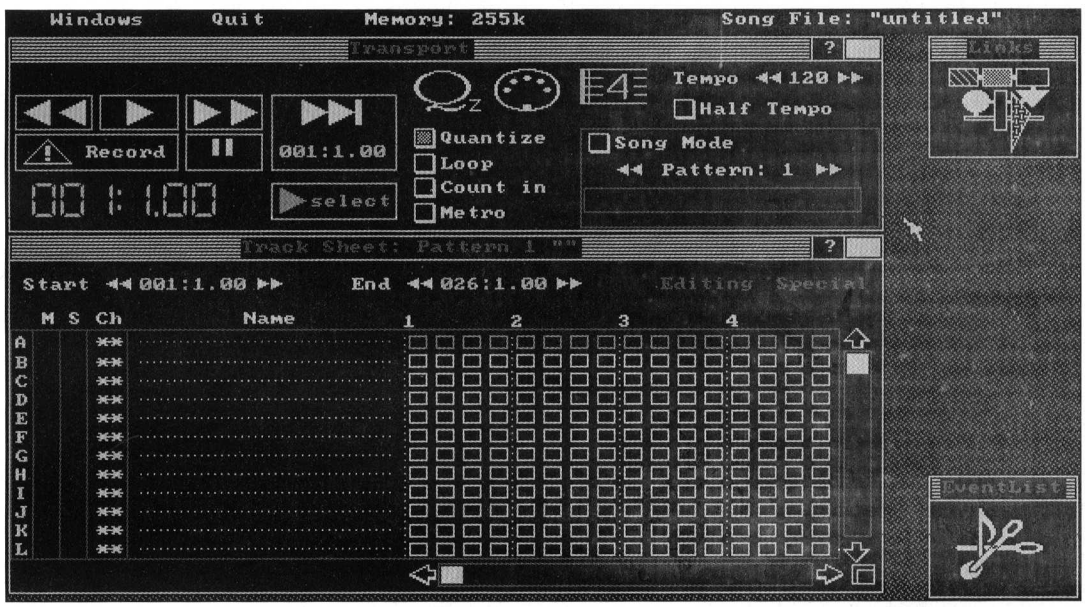
INTRO PLUS

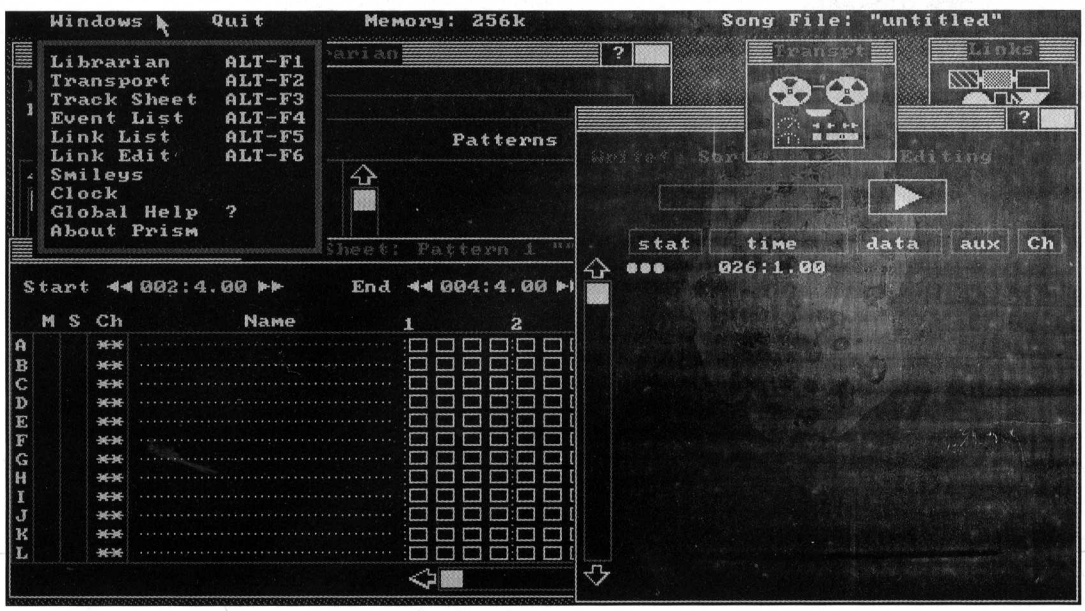
DR. T'S MUSIC SOFTWARE

PREZZO: LIT. 429.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: SOUNDWARE
SCHEDE GRAFICHE: HERCULES - CG - EGRA - FG - MCGA
MEMORIA: 640K
HARD DISK: SI'
CONTROLLI: MOUSE, TASTIERA.

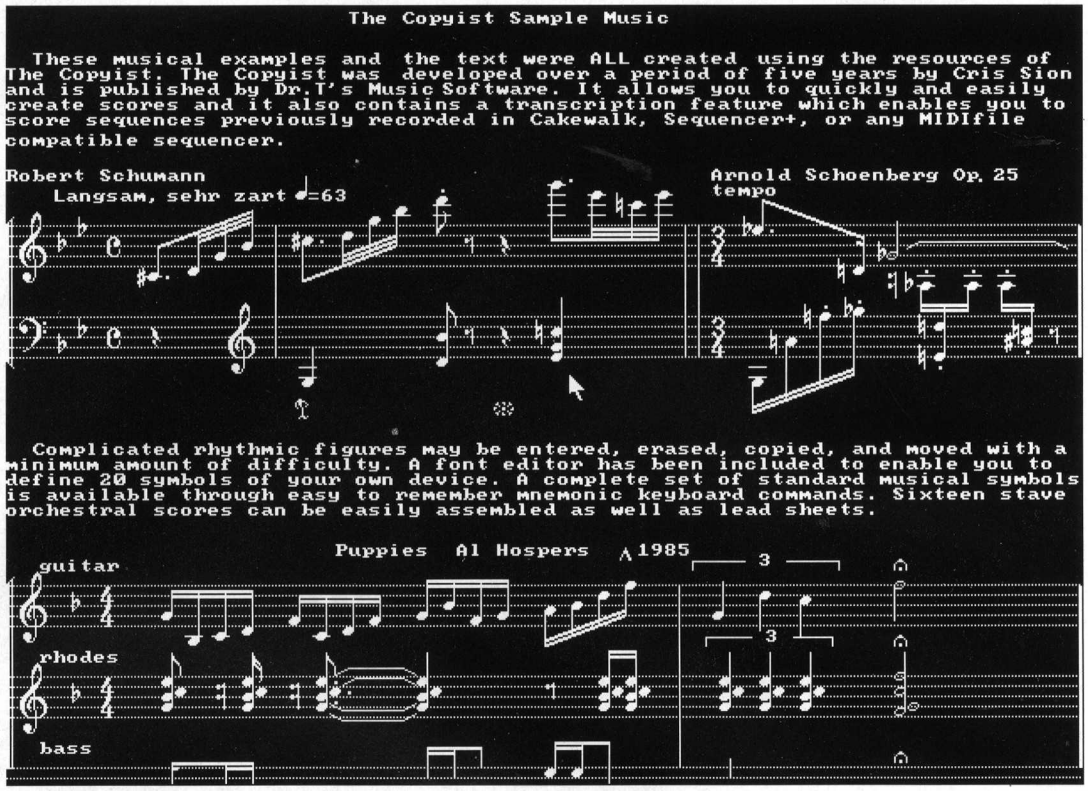
INTRO PLUS è un sofisticato, ma accessibilissimo, kit di sequencer e creazione/stampa di partiture musicali, in grado di tramutare il vostro PC in una potentissima workstation. La manualistica è purtroppo tutta interamente in inglese, quindi a voi la fatidica "ardua sentenza". Se comunque volete essere della "partita" musicale, compratevi al volo questo pacchetto applicativo: il rapporto prezzo-prestazioni è decisamente validissimo!

Intro Plus altro non è che un ricco cofanetto, altresì detto "Starter Pack", per iniziare a scrivere, comporre ed orchestrare musica con il nostri PC MS/DOS. INTRO ci offre perciò, fondamentalmente, una potentissimo sequencer ed un programma di stampa per partiture musicali, insieme ad un'interfaccia MIDI da collegare al nostro elaboratore. Il tutto, potete constatarlo da soli, ad un costo particolarmente allettante e contenuto. All'interno della voluminosa confezione troviamo, nell'ordine, il noto PRISMA (il software del sequencer cioè), il Copyist Apprentice Notation Software (il programma cioè per scrivere e stampare partiture di qualunque tipo), l'interfaccia MIDI MODEL-I, i cavi di connessione relativi a quest'ultima, e una ricca dotazione di manuali, coupon e gadget vari.
Di primo acchito, l'intero package si rivela alquanto preoccupante perché, una volta installata la MIDI (è cosa di pochi secondi), ci si trova costretti a prendere in mano i due corposissimi manuali di istruzione (ahimè, interamente in inglese!). La lettura approfondita è quindi indispensabile per poter acquisire la necessaria dimestichezza con i due potentissimi software.
C'è comunque un validissimo supplemento scritto che integra l'approccio ai due programmi, con una guida dinamica all'installazione dell'hardware e del software. Tutte le attrezzature MIDI funzionano pressoché allo stesso modo; tuttavia sussistono numerose differenze nelle potenzialità MIDI di ciascuna Keyboard applicata al sistema. Prima di incominciare ad usare INTRO dovrete perciò familiarizzarvi con le caratteristiche base della vostra attrezzatura MIDI. Suonate dunque un brano e riascoltatelo, provate a cambiare/modificare suoni e timbri sonori, impostate correttamente il canali audio di input ed output. In particolare sarà opportuno sapere se la vostra tastiera è del tipo multi-timbrico, in modo da poterle far eseguire contemporaneamente più voci, sviluppate su brani e partiture differenti. Il primo pacchetto software, il PRISM cioè, servirà quindi per registrare e mandare in esecuzione qualsiasi brano. Il Copyist Apprentice invece sarà sfruttata per convertire le registrazioni MIDI del PRISM in notazione da partitura e per stampare quindi su supporto cartaceo gli spartiti (che un normale musicista potrà facilmente

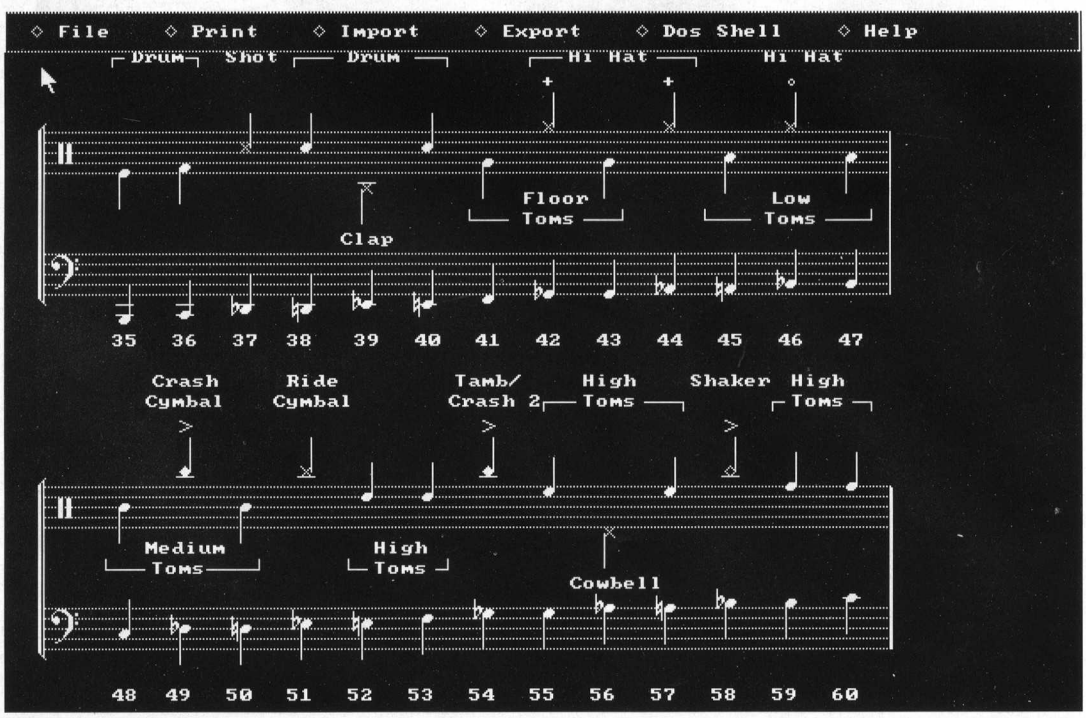


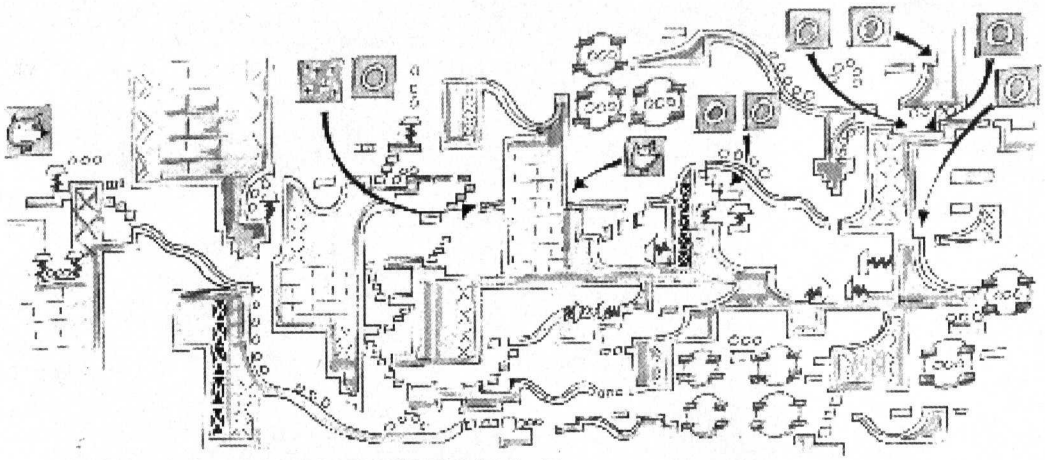


utilizzare). INTRO PLUS ci offre perciò queste due funzioni, sia pur in unico package, separate l'una dall'altra, in modo da poter sviluppare le applicazioni più sofisticate in entrambe le due aree di lavoro. PRISM e Copyist Apprentice possono sviluppare autonomamente elaborate orchestrazioni MIDI e altrettanto completi trasferimenti su spartito, ottimizzando al massimo lo scambio e la gestione dei dati senza perdita di qualità o definizione. Per quanto riguarda l'interfaccia utente prevista per entrambi i pacchetti software, ci troviamo di fronte a quanto di meglio possa offrire la tecnologia informatica. I due tool si avvalgono infatti dell'interfaccia grafica che sfrutta esclusivi comandi mouse/menu, a livello pressoché intuitivo, senza costringerci a lunghe elucubrazioni da tastiera. Icone e testi di aiuto a scomparsa completano egregiamente l'eccitante potenzialità ed elasticità dei due programmi che, con poco sforzo, anche l'utente più inesperto potrà imparare ad usare nel giro di poche ore. Il Copyist Apprentice è il fratello minore del più blasonato (e costoso) Copyist Professionale DTP che molti veri musicisti si sono già potuti permettere nell'ambiente di lavoro Atari, Mac o MS/DOS. Anche se si tratta quindi di una versione leggermente ridotta, non gli manca proprio nulla per permettervi di sviluppare, creare e stampare qualsiasi spartito, di qualunque lunghezza o complessità. Assomiglia un po', come sistema di gestione, ai classici tool musicali da tempo disponibili per Maia, ma al contrario di questi, si dimostra un prodotto di altissima capacità e potenza, ben visto anche dal mercato semi-professionale.

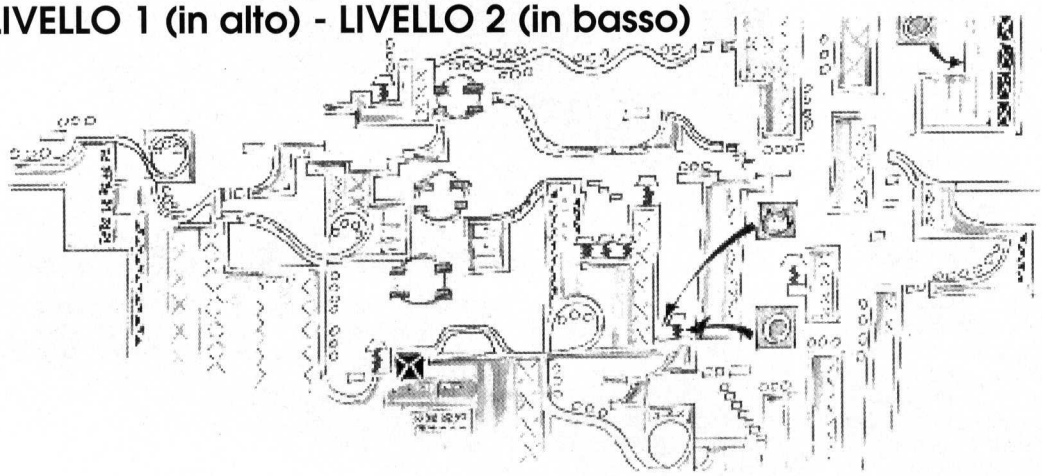


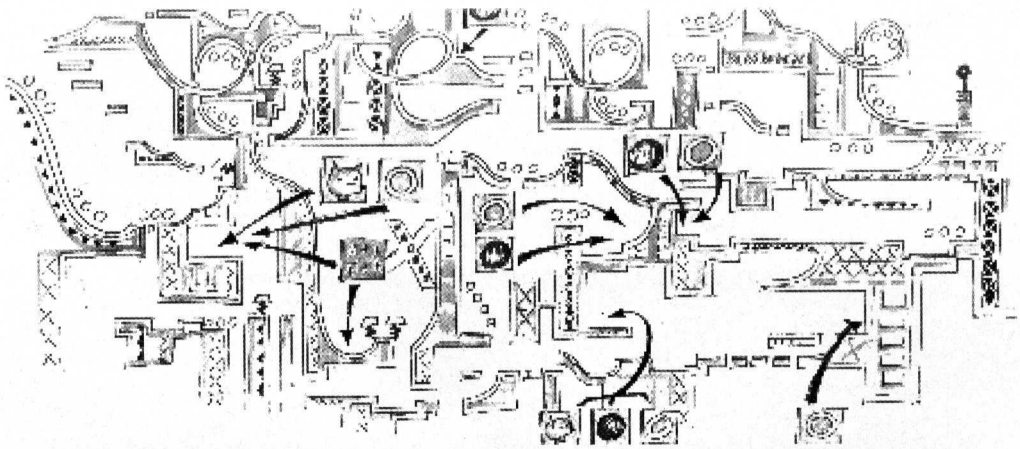
La scheda MIDI acclusa alla confezione viene facilmente installata in una slow libera del vostro computer e vi permette di saltare a piè pari l'eventuale acquisto di una vera Music Card. Attraverso i collegamenti effettuabili con i cavi proposti nella confezione, potremo infatti passare automaticamente tutti i dati musicali alla nostra tastiera con ingresso MIDI ed utilizzare gli altoparlanti qui presenti o qualsiasi altra eventuale amplificazione per ascoltare le nostre creazioni. Anche se già possedete una Ad Lib, una Sound Blaster o una Roland LA-PC1, le cose non cambierebbero assolutamente: è questo il bello del kit INTRO PLUS, poter cioè sfruttare il proprio PC come sequencer e gestore di partiture, senza dover spender soldi per nessun altro derive o periferica. Da questo punto di vista, l'acquisto di una qualsiasi tastiera con ingresso MIDI può essere contenuto in prezzi particolarmente bassi, vista la semplice esigenza di possedere una tastiera a più ottave ed una immancabile uscita stereofonica per amplificatori, altoparlanti, ecc. Nel complesso il kit INTRO PLUS, distribuito in esclusiva dalla SOUNDWARE di Varese (se volete ulteriori informazioni chiamate questo numero: 0332-232670), si rivela l'acquisto più centrato per qualsiasi amante della musica, neofita o esperto, che voglia sfruttare il proprio PC grazie alla tecnologia MIDI. Ad un costo particolarmente contenuto, ci vengono offerti un paio di ottimi strumenti di gestione e programmazione ed una vera interfaccia MIDI, di ottima qualità: se volete diventare i Beethoven o i Prince del 2000 affrettatevi a comprare INTRO PLUS!



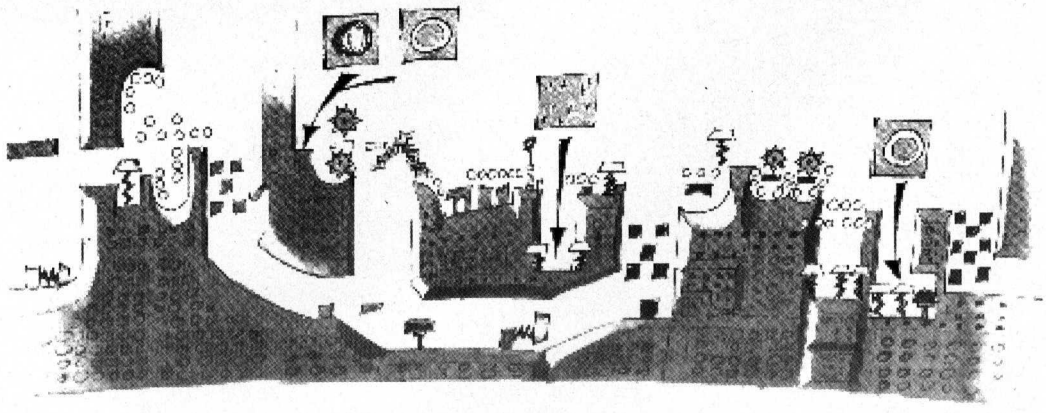


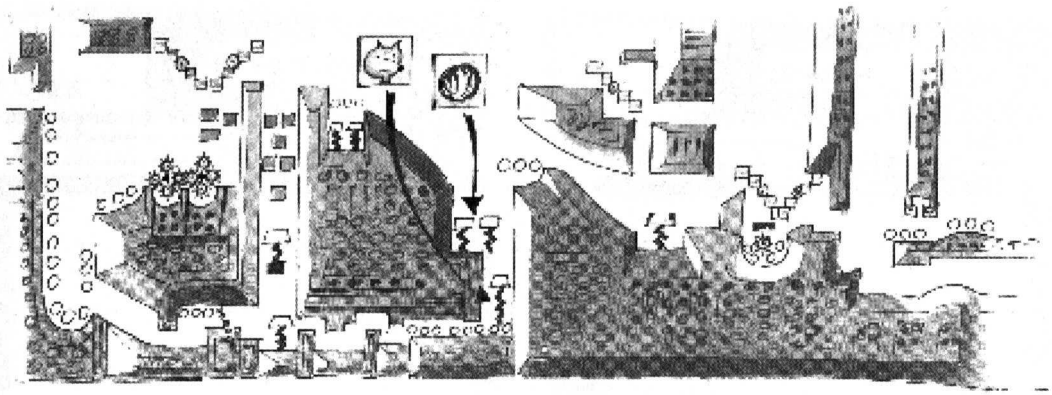
SONIC: STARLIGHT ZONA 5 -
LIVELLO 1 (in alto) - LIVELLO 2 (in basso)



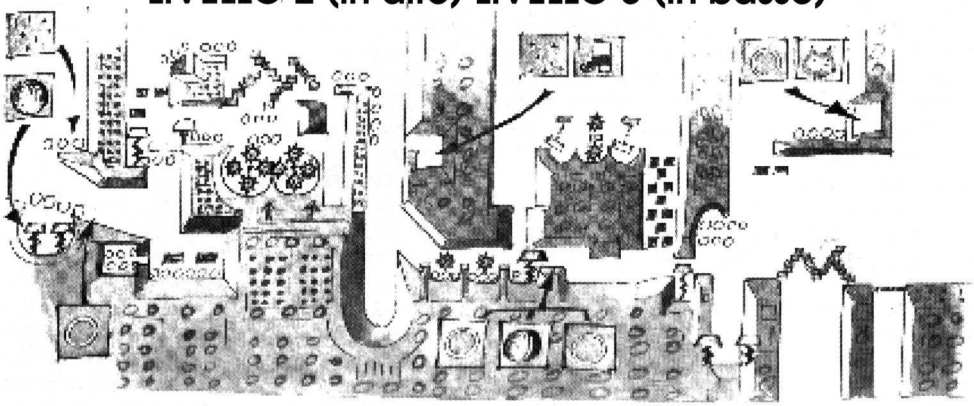


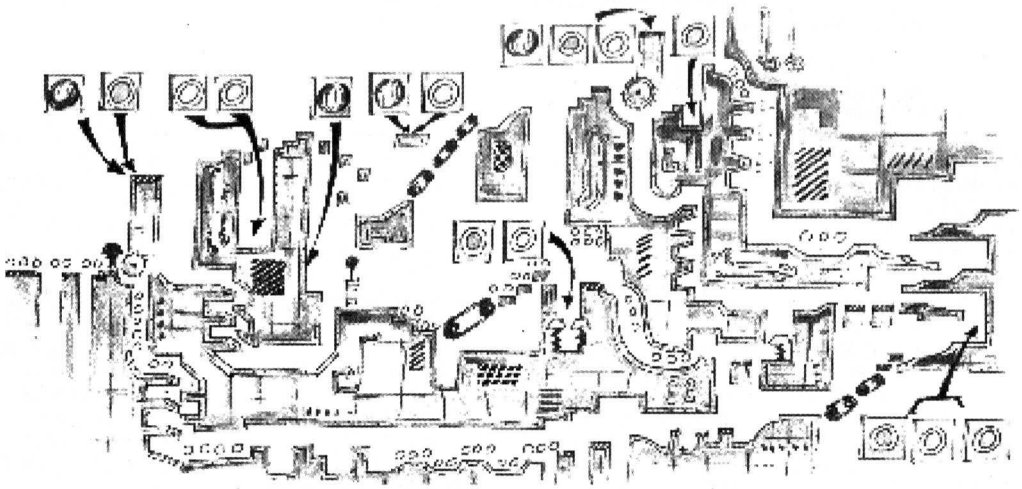
SONIC: SPRING YARD - LIVELLO 3 (in alto) ZONA 5
LIVELLO 1 (in basso) ZONA3



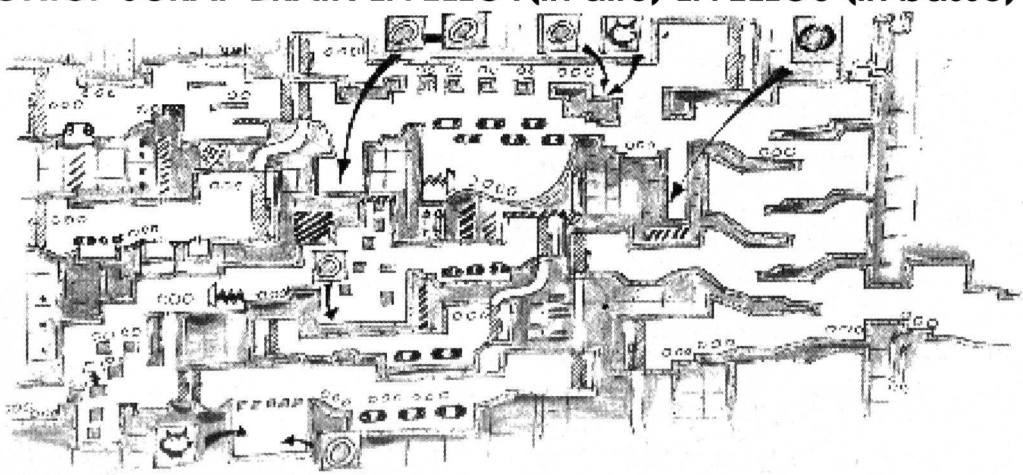


SONIC: SPRING YARD ZONA 3 -
LIVELLO 2 (in alto) LIVELLO 3 (in basso)





SONIC: SCRAP BRAIN LIVELLO1(in alto) LIVELLO3 (in basso)



GAME BOY

SIDE POCKET
DATA EAST

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

8,8

SONORO:

7

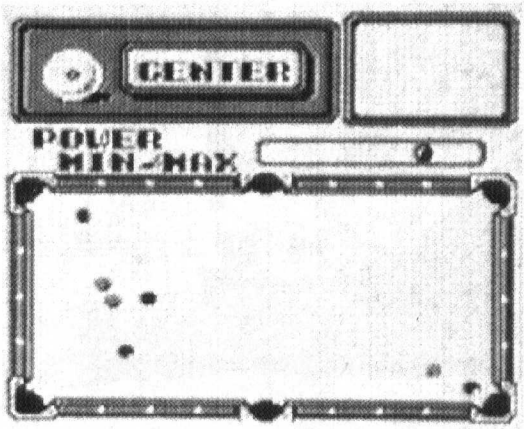
GIOCABILITA':

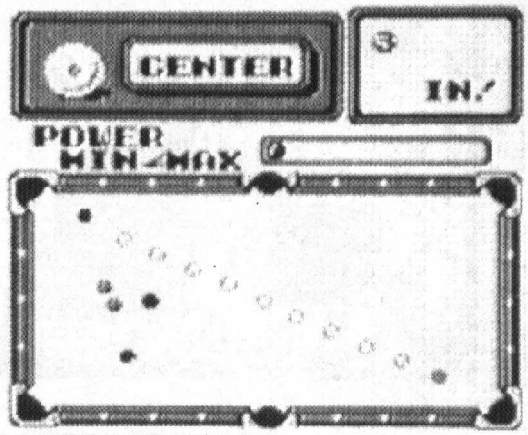
9

VAL. GLOBALE:

8,26

Il biliardo, o meglio, lo snooker a 9 palle, arriva anche su Game Boy. Ottima giocabilità, si potranno fare tantissime sfide, contro un amico o contro i tanti avversari computerizzati, un simpatico aspetto grafico e tantissimo agonismo permeano questo originale Game Pak, sicuramente imperdibile per i tanti appassionati del tavolo verde.





Amici del biliardo in ascolto (e possessori di Game Boy) è arrivato il vostro momento; l'ora è infatti scoccata per dar prova della vostra indiscussa abilità con lo stupendo Snooker proposto dalla Data East in un nuovissimo Game Pak. La World Class Pocket Competition vi aspetta, per sfidare una lunghissima serie di avversari "elettronici" sempre più caparbi, ma se ancora non vi sentite pronti potrete sfruttare la comodissima opzione di training offerta dal game. Se poi volete far mangiare... la stecca ad un vostro amico, collegate due Game Boy con la stessa cartuccia di Side Pocket e tuffatevi nella comodissima opzione di Link.
La grafica LCD del portatile Nintendo vi permetterà la massima libertà di movimenti, offrendovi la classica visione dall'alto del panno verde, con quattro comodissimi indicatori (con la solita accoppiata mirino-pallina, la potenza di tiro, il numero di palle rimaste e la finestrella con i vari commenti).
Per giocare si impiegano i due tasti A e B per impostare potenza, direzione ed effetto dei tiri, nonchè l'immancabile joypad per gestire il posizionamento della stecca computerizzata. Si può quindi avanzare di livello (durante la competizione contro gli avversari in pixel) passando dalla City Class alla State Class e così via sino alla World Class. Al termine di ogni set vincente avremo quindi l'opportunità di disputare una fase bonus in cui potremo concretamente rimpinguare il nostro high score.
Graficamente parlando Side Pocket si rivela immediato, chiarissimo e favoloso da gestire, con una minima mancanza di definizione e dettaglio per quanto riguarda il tavolo verde. Il sonoro non è certo un gran che, ma in questo genere di giochi non si va tanto per il sottile, ricercando la sound track tipicamente arcade. Un ottimo Game Pak dunque, dedicato a tutti coloro che mangiano pane e... gessetto blu!

DUCK TALES
CAPCOM

PREZZO: LIT. 59.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

8,8

SONORO:

8,9

GIOCABILITA':

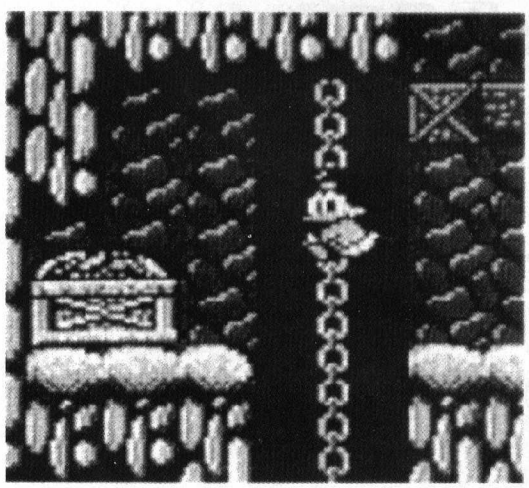
8

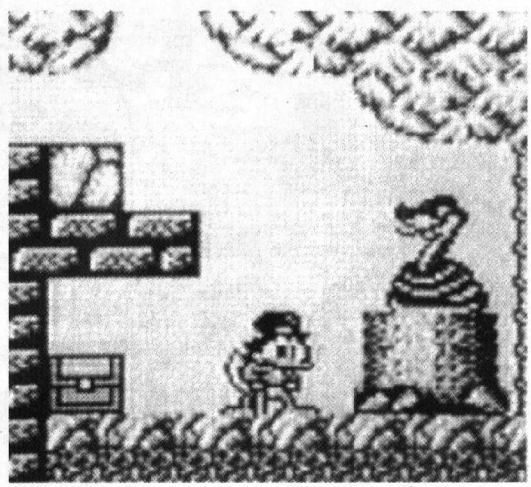
VAL. GLOBALE:

8,56

Le avventure della banda Dè Paperoni arriva sul Game Boy per impegnarci a fondo in un arcade-adventure vissuto su ottima grafica ed un simpaticissimo accompagnamento sonoro. La notevole difficoltà del gioco potrebbe tuttavia rivelarsi un tantinello frustrante, almeno per i neofiti del settore, gratificando i veri appassionati solo dopo molte ore di "training"..

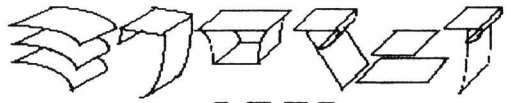
L'ennesima versione dei Duck Tales della famiglia più famosa di Paperopoli, arriva anche su Game Boy, in formato, tuttavia, non più arcade, ma tipicamente adventure e strategico. L'azione tipicamente arcade (un po' a la Pitfall, tanto per intenderci!) si mescola infatti alla ricerca sistematica di oggetti, tesori e manufatti che potranno permettervi di proseguire nel gioco.
La gestione dei personaggi tramite joypad si rivela tuttavia decisamente rozza e caotica, costringendoci a memorizzare le giuste mosse e concentrare la nostra attenzione su ogni singolo pixel di schermo su cui potremo far avanzare Zio Paperone & soci. Non mancano quindi corde, piattaforme, trabochetti ed ostacoli vari da superare con intelligenza ed abilità in egual misura, nonchè i vari bonus collezionabili su schermo come, diamanti, monete magiche, torte, bambolotti e chiavi.
Si può correre, saltare, arrampicarsi, ecc., ecc., ma la giocabilità rimane sempre abbastanza caotica, poco fluida e particolarmente frustrante.
Ottima la realizzazione grafica, ricca di fondali, animazioni e dettagli, simpaticissimo il sonoro, tipicamente cartoon.
Duck Tales potrebbe essere paragonato ad un versione complicata di Prince Of Persia, anch'esso recentemente convertito per Game Boy.
Se cercate "pane per i vostri denti" dategli una buona occhiata, ma se non ve la cavate molto bene in questo genere di produzioni, lasciate davvero perdere!!





" Prima gli unici ..... Ora i prima anche con il PC-Engine Duo e il MEGA CD "

SUPER FAMICOM NEO-GEO MEGADRIVE PC-ENGINE



MICROMANIA

Via XXV Aprile,80 - Besozzo - 21023
Varese - Italy
Tel / Fax: 0332 - 970189

COMPUTER LAND

Via Trieste, 6 - Cassano Magnago - 21012
Varese - Italy
Tel / Fax: 0331 - 204074

GAME GEAR GAMEBOY PC-ENGINE GT

PC ENGINE DUO

SUPER CD ROM 2

Japanese & American Import

Le vere novità in anteprima

SEGA MEGADRIVE

Woodstock	MegaCD	Lire: 120.000
Evil		Lire: 130.000
Ninja Buraiden		Lire: 128.000
Fighting Masters		Lire: 100.000
Earnest Evans	MegaCD	Lire: 109.000
Sol-Feace	MegaCD	Lire: 100.000
Taiheki		Lire: 129.000
Undead Line		Lire: 129.000
Fetarie	MegaCD	Lire: 110.000
Task Force HarrierEX		Lire: 125.000
Dahna		Lire: 130.000
Sorcer Kingdom		Lire: 122.000
F1 Grand Prix Nakajima		Lire: 115.000
Double Dragon II		Lire: 129.000
I love Donald Duck		Lire: 70.000
F1 Circus		Lire: 110.000
Golden Axe II		Lire: 89.000
Vals		Lire: 125.000
Nobunaga		Lire: 173.000
Toragia		Lire: 130.000
Rangiser		Lire: 110.000

GAME GEAR

Donald Duck Lucky Time	Lire: 57.000
Aleste	Lire: 70.000
Ariel	Lire: 67.000
Sonic the Hedgedog	Lire: 57.000
Heavy Weight Champ	Lire: 62.000
Space Harrier	Lire: 52.000

GAMEBOY

Rastan Saga II	Lire: 50.000
Rockman World II	Lire: 52.000
Namcot Classic	Lire: 51.000
Gambare Goemon	Lire: 56.000
Chibimaruko II DX World	Lire: 56.000
Dodge Boy	Lire: 50.000
Highper Boy	Lire: 87.000
SD Gundam Sengokuden	Lire: 70.000
Sagaya	Lire: 53.000
Ultra Man	Lire: 51.000

SUPER FAMICOM

Super Commander	Telefonare
Joe & Mac	Lire: 139.000
Castelvania	Lire: 138.000
Chibimaruko 365 Days	Lire: 144.000
Laggoon	Lire: 135.000
Otogiriso	Lire: 139.000
Super Formation Soccer	Lire: 126.000
Lemmings	Lire: 139.000
Super Wagyanland	Lire: 135.000
F1 Exhaust Heat	Lire: 140.000
Dungeon Master	Lire: 160.000
Super Pro-Wrestling	Lire: 139.000
Dimension Force	Lire: 139.000
Super Ginese World	Lire: 143.000
Thunder Spirits	Lire: 140.000
Nobunaga	Lire: 192.000
SD Knight Gundam	Lire: 155.000
Super Ghouls'n Ghost III	Lire: 159.000

PC-ENGINE

Super Schwarzchild	CD-Rom	Lire: 120.000
Bubblegum Crash		Lire: 110.000
Nekketsu Soccer	CD-Rom	Lire: 89.000
Panma 1/2	CD-Rom	Lire: 105.000
Doraemon Arabian Night		Lire: 89.000
Taiheki	CD-Rom	Lire: 105.000
Hiho Densetsu	CD-Rom	Lire: 110.000
Ballistix		Lire: 105.000
Niko Niko Put		Lire: 100.000
Spiral Wave		Lire: 105.000
Super CD Daisenyaku		Lire: 120.000
IQ Panic	CD-Rom	Lire: 150.000
Monster Pro-Wrestle		Lire: 105.000
Jontei Story	CD-Rom	Lire: 74.000
Super Momo Den II		Lire: 104.000
Browning	CD-Rom	Lire: 107.000
Zan		Lire: 115.000
Dragon Sauber		Lire: 104.000
Nariagari Trendy		Lire: 89.000
Super System Card versione 3.0		Lire: 160.000

MEGA CD

NEO-GEO: NEWS!!..... Telefonare

- Vendita per corrispondenza su Rete Nazionale ed Estera - Servizio Assistenza Tecnica - Prodotti originali da Giappone & USA -

A Dicembre siamo aperti anche alla Domenica

- paper 0
Questo comando rende il fondo del testo nero.
- cls 0 questo comando colora lo schermo di nero (cioé 0)
- print "ALAN DEVE "
Questo comando scrive il nome ALAN DEVE sullo schermo
- curs off
Questa istruzione fa in modo che il cursore sparisca dallo schermo,il comando contrario é naturalmente curs on
- cdown questo comando fa scendere il cursore in basso
- print "presents:"
questo comando scrive sullo schermo presents: (subito dopo ALAN DEVE)
- wait 200
Questa istruzione fa in modo che il programma aspetti 2 secondi prima di continuare il suo normale svolgimento (200 equivale infatti a 2 secondi)
- fade 6
provoca l'effetto sparizione (annebbiamento,scomparsa chiamatelo come volete) dello schermo alla velocità 6.
- wait 100
Questa istruzione fa in modo che il programma aspetti 1 secondo prima di continuare il suo normale svolgimento (100 equivale infatti a 1 secondo)
-screen open 0,320,200,32,lowres
Questo comando apre uno schermo numero 0 alla grandezza di 320 pixel orizzontali e 200 verticali, avente 16 colori in bassa risoluzione (lowres).Il comando contrario (ovvero per chiudere lo schermo) é il seguente: screen close 0 (0 é il numero dello schermo). (Si possono aprire un massimo di 7 schermi e si possono avere un massimo di 32 colori scelti tra 4096).La memoria impiegata é proporzionale alla risoluzione ed ai colori usati (vedi tabella).
- screen 0
Rende attivo lo schermo 0
- load "df0:suoni/1"
Con questa istruzione noi potremo caricare una musica (gia convertita) naturalmente in pochissimi secondi(magico AMOS!!!).Analizziamo bene le varie parti di questo comando:
'df0:'é il drive scelto o il nome del disco da cui il programma cercherà le informazioni,'suoni/'é il nome della directory da cui il programma cercherà le informazioni,'1' é il nome del file da caricare in memoria.
- curs off
Questa istruzione fa in modo che il cursore sparisca dallo schermo,il comando contrario é naturalmente curs on
- led off
Questo comando elimina i filtri dell'amiga migliorando la resa sonora e nello stesso tempo spegne il led 'power' sulla tastiera
- flash off
Questo comando elimina il fastidioso (per-me) effetto flash del cursore
- hide on
Questo comando serve a togliere il puntatore del mouse,per farlo ritornare si usa invece show on che provoca ovviamente l'effetto contrario
- cls 0
Colora l'attuale schermo tutto di nero
- paper 0
Rende il fondo del testo nero.
- colour 2$0
Rende il colore 2 nero ($0)segue tabella:

componenti hex..		colori finali
R=0 G=0 B=0	$000 (o $0)	nero
R=F G=0 B=0	$f00	rosso vivo
R=8 G=0 B=0	$800	rosso scuro
R=F G=F B=0	$ff0	giallo
R=0 G=F B=0	$0f0	verde
R=8 G=0 B=F	$f0f	violetto
R=F G=F B=F	$fff	bianco
R=6 G=6 B=6	$666	grigio

Se per esempio volete far diventare il colore 5 giallo basterà scrivere: COLOUR 5,$FF0
- for I=1 to 11 cdown next i
Questo comando in linguaggio comune suona più o meno così:
per la lettera I svolgere l'operazione contenuta tra il for e il next da 1 a 11 volte (l'operazione tra il for e il next é cdown).
- centre "ANDREA DE VENEZIA PRESENTA:"
Questo comando assomiglia molto al print,infatti scrive il contenuto delle virgolette sullo schermo ma al contrario del printe questo comando lo scrive al centro orizzontale dello schermo (in poche parole lo centra)
- music 1
Fa partire la musica numero 1
- tempo 17
Con questo comando noi possiamo scegliere il tempo della musica, in questo caso il tempo selezionato é 17
- flash 2,"(000,8)(001,8). . .
Questo comando fa in modo che il colore 2,che prima abbiamo fatto diventare nero,diventi blu (con effetto apparizione)
- flash off
Elimina l'effetto flash creato prima per l'apparizione
- wait 100
Pausa di un secondo
- fade 10
Provoca l'effetto sparizione alla velocità 10
- wait 100
aspetta un altro secondo
- home
Questo comando fa in modo che il cursore torni in altro a sinistra nel posto dove aveva iniziato il programma.
- cls 0
Colora lo schermo tutto di nero
- paper 0
Rende il fondo del testo nero.
- colour 2$0
Rende il colore 2 nero ($0)vedi tabella.
- Screen open 2,352,290,64,lowres
Questo comando apre uno schermo numero 1 grande 352 pixel orizzontali per 290 pixel verticali con 64 colori in bassa risoluzione(vedi tabella)
- Screen 2
Rende attivo lo schermo 2
- hide on
Questo comando serve a togliere il puntatore del mouse,per farlo ritornare si usa invece show on che provoca ovviamente l'effetto contrario.
- flash off
Questo comando elimina il fastidioso (per me) effetto flash del cursore
- led off
Questo comando elimina i filtri dell'amiga migliorando la resa sonora e nello stesso tempo spegne il led 'power' sulla tastiera.
- curs off
questo comando fa in modo che il cursore sparisca dall'attuale schermo, il comando contrario é naturalmente curs on che provoca l'effetto inverso.
- paper 0
Questa istruzione fa in modo che il fondo del testo risulti con il colore selezionato (che in questo caso é 0 cioé nero).
cls 0
Questa istruzione cancella lo schermo (o meglio lo colora) interamente con il colore selezionato (che in questo caso é 0 cioé nero).
- load "df0:suoni/2.abk"
Con questa istruzione noi potremo caricare un suono (gia convertito) in in pochissimi secondi.Analizziamo bene le varie parti di questo comando:
'df0:'é il drive scelto o il nome del disco da cui il programma cercherà le informazioni,'suoni/'é invece il nome della directory da cui il programma cercherà le i dati,'2.abk' é il nome del file da caricare in memoria.
- load iff "df0:iff/pres"
Questo comanda come già spiegato serve a caricare una schermata iff.
- sam play 1
Questo comando fa in modo che il suono campionato (convertito) e già pronto in una banca, venga 'suonatò. Esistono vari modi per suonare un effetto campionato:
SAM PLAY S
SAM PLAY V,S
SAM PLAY V,S,F
(S é il numero del suono,V é il numero della voce da usare,F é la velocità del suono misurato in HERTZ
- volume 1,40
Questo comando seleziona il volume del suono digitalizzato: in questo caso si tratta della voce 1 con volume 40- for I=1 to 6 next i
Questo comando in linguaggio comune suona più o meno così:
per la lettera I svolgere l'operazione contenuta tra il for e il next da 1 a 6 volte .
- colour 0,$fff
Questo comando fa in modo che il colore 0 (nero) diventi bianco (vedi tabella)
- boom
Questo comando provoca,a livello sonoro, un grosso boom
- colour 0,$0
Questo comando fa in modo che il colore 0 (diventato bianco) ritorni nero (vedi tabella).
- wait 100
Attendi un secondo
- for t= 1 to 14 cdown next t
Questo comando in linguaggio comune suona più o meno così:
per la lettera T svolgere l'operazione contenuta tra il for e il next da 1 a 14 volte (l'operazione tra il for e il next é cdown).
- print "INSERISCI IL SECONDO DISCO E PREMI UN tASTO"
Questo comando stampa sullo schermo il contenuto delle virgolette
- wait key
Attende la pressione di un tasto
- fade 6
Crea la scomparsa dello schermo (dissolvenza) alla velocità 6
- mvolume 63
Seleziona il volume 63 per la musica
- GO:
Etichetta
- music off
Questa istruzione provoca l'immediato arresto della musica
- run "f:organic:"
Con questo comando si provoca il caricamento e l'esecuzione del programma 'organic' dal disco f
Per questo mese é tutto,ma mi raccomando fate pratica!, noi ci risentiremo naturalmente il mese prossimo,con la seconda parte di questo articolo; dove spiegherò la realizzazione del primo quadro (o schema) del gioco,BYE-BYE!

P.S. SE AVETE QUALCHE DUBBIO E VOLETE DEI CHIARIMENTI IN PROPOSITO,POTETE SCRIVERE AL SEGUENTE INDIRIZZO: ANDREA DE VENEZIA VIA DANTE ALIGHIERI No 35 CAP 28041 ARONA (NO).

P.P.S. STO CERCANDO DELLE PERSONE VOLENTEROSE E CAPACI DI PROGRAMMARE (ANCHE A LIVELLI AMATORIALI) PER CREARE UN GRUPPO DI PROGRAMMAZIONE (HO IN PROGRAMMA DI CREARE 2 VIDEOGAME,HOLO RACING E SORROW),CHIUNQUE FOSSE INTERESSATO PUO' TELEFONARMI AL SEGUENTE NUMERO TELEFONICO: TEL. 0322-45867 (DALLE 17:30 alle 21:00) CHIEDERE DI ANDREA.

Sul AMOS

MasterPix

Via San Michele 3 - 21052 Busto A (VA)
FAX - TEL. 0331-620430

SEGA MEGADRIVE L.320000
PC ENGINE L.450000
SEGA MASTER SYSTEM L.230000
NINTENDO L.199000
NINTENDO GAMEBOY L.169000
Amiga 500 Fun Lab Music System
Tastiera Musicale Kawai + Midi + Programma
Garanzia Commodore Italiana L. 690.000

SM-401

MIDI Sound Module Card MS-DOS
Compatibile Roland MT-32 e MPU-401
10-Channel Multi-Timbrals
113 Different Musical Instrument Voice
15 Voice Polyphony + 1 Rhythm Patter
Midi Connector + Sound Output + Cavi
L. 350.000

AD LIB MUSIC CARD
Scheda musicale per PC e IBM compat.
11 suoni contemporanei
Supporta centinaia di videogiochi
Incluso programma JUKE BOX
Manuale in italiano
Disponibile software professionale
L. 199.000
* * * * * * * * * * * * * * * * * *
Scheda Joystick
Microchannel
L. telefonare

Super Famicom

Big Run
Gradius III
Hole In One
Final Fight
F-Zero
Actraiser
Pilot Wings

➠Prezzi IVA compresa
➠Spese Postali L.10000
Per ordinare basta una telefonata pagherete in contrassegno al postino
I prezzi possono essere soggetti a variazioni
telefonare per conferma
☎ 0331-620430 ☎

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Bat	60000	60000	60000
Big Deal	**70000**	**70000**	
Big Game Fishing	60000	70000	70000
Bill Elliots Nascar		**70000**	
Billy The Kid	50000	60000	50000
Blade Warrior	**50000**		
Chips Challenge	**30000**	**30000**	
Dark Man	**30000**		
Dragon Fighter	**50000**		
F-29 Retaliator	50000	60000	
F-117 A Nighthawk		**90000**	
Final Fight	**30000**		
Gateway Savage... S.S.I.		**70000**	
Gunship 2000		**90000**	
Hunter	**50000**	**Soon**	
Inter. Champion. Athleti	**40000**		**50000**
Jetfighter II		80000	
Kick Off Final Whistle	30000		30000
Kick Off II	50000	50000	
Kick Off Winning Tactics	20000		
Last Battle	**49000**	**49000**	**49000**
Lemmings	50000	70000	
Life & Death II	Soon	50000	
Links "Golf"		99000	
Links Bayhill Course		**50000**	
Megafortress		**60000**	
Megatraveller I	60000	60000	
Moonshine Racers	**30000**	**30000**	
Outrun Europe	**Soon**	**Soon**	
R-Type II	**60000**		
Railroad Tycoon	80000	80000	
Return Of Which Lord	**30000**		
Riders Of Rohan	60000	60000	60000
Road & Car I		33000	
Robin Hood	**50000**	**50000**	
Rod Land	**50000**		
Shadow Sorcerer	60000	70000	60000
Shanghai II	60000	60000	Soon
Silent Service II	**80000**	80000	
Sim City Ancient City	33000	33000	33000
Sim City Future City	33000	33000	Soon
Sim City Terrain Editor	24000	24000	24000
Test Drive III	65000	65000	
Their Finest Mission		**50000**	
Thunder Hawk	**59000**	**69000**	**59000**
UMS II	70000	80000	70000
Wing Commander II		**80000**	
Wing Commander Mis.I		30000	
Wing Commander Mis.II		30000	
Wrath Of The Demon	**70000**	**70000**	

TITOLO	AMI	IBM	ATA
Alterated Destiny	60000	65000	
Beast Busters	30000		
Big Businnes	50000	50000	
Bloodwych		70000	
Captain Planet	50000		
Cruise For A Corpse	60000	60000	
Death Knights Of Krynn	70000	70000	
Falcon III		100000	
First Samurai	50000		
Flight Of The Intruder	60000		
G-Loc	30000		
Heart Of China		90000	
Hudson Hawk	30000		
Il Padrino	50000	60000	
Immortal	50000	60000	
Killing Kloud		80000	
Last Battle	49000	49000	
Last Ninja III	50000		
Leisure Suit Larry 5		90000	
Lord Of The Rings	60000	70000	
Lotus II	50000		
Magic Pockets	50000		
Manchester United Europe	50000	50000	
Martian Memorandum		90000	
Mega-Lo-Mania	70000		
Megatraveller II		70000	
Midwinter II	70000		
Mig-29M Super Fulcrum	70000	80000	
Multi Player Soccer Manager	50000		
Personal Pro Golf		80000	
Pit Fighter	30000	30000	
Pro Tennis Tour II		50000	
Return To Europe (Kick Off)	20000		
Rise Of The Dragon	100000	90000	
Rugby World Cup	30000		
San Francisco Hert	30000	30000	
Secret Of The Silver Blade	70000		
Simpson	30000	50000	
Space 1889		70000	
Space Quest I (vga)		90000	
Speedball II		80000	
Starflight II	60000	70000	
Stratego	60000	70000	
Strike Manager	60000		
Team Suzuki		60000	
Turtles II (coin-op)	50000	50000	
Utopia	70000		
Wacky Races	30000		
Wild Wheels	30000		
Wrestling WWF	30000		

MEGADRIVE

Alien Storm	New Zealand Story
Air Diver	Phantasy Star II
Alex K.idd M.W.	Phelios
Alterated Beast	Rambo III
Ishido	Rastan Saga II
Batman	Zany Golf
Battle Squadron	Space Harrier II
Fatal Labyrinth	Super R. Basket
Volfied	**Stormlord**
Rainbow Islands	Whip Rush
Onslaught	World Soccer
Ghostbusters	**Twin Hawk**
Great Hurricane	**Street Smart**
Insector X	**Spiderman**
Moonwalker	**Super League Baseball**
Strider	Golden Axe
Four Hero Master	Ghouls'N'Ghost
Mickey Mouse	Super Hang On
Atomic Robokid	Truxton
Budokan	Super Monaco GP
Shadow Blasters	**Warrior Of Rome**
Populous	Crack Down

DISPONIBILE NUOVO JOYSTICK

GENESIS TAC 50 L.49000

Amiga 5OO

Garanzia Commodore Italiana
L. 650.000

Soundblaster V1.5

L. 390.000
Versione per Microchannel
con chips C/MS su scheda
L. 790.000

Geoworks Ensemble

manuale e programma in italiano
L. 299.000

Maxidisk Converter

Trasforma ogni dischetto da 3.5"
portandolo da 720Kb a 1.44Mb
L. 59.000

UNIVERSO PARALLELO

ADVANCED SPACE CRUSADE

GAMES WORKSHOP
PREZZO: LIT. 73.900

LO SCONTRO FINALE PER IL FUTURO DELL'UMANITA'
Nuovo nuovo e fresco di stampa, la nostra copia odora ancora di Chewton Street (dove dimora la Games Workshop anglosassone), arriva l'ADVANCED SPACE CRUSADE, ultima fatica Wargame in fatto di marine dello spazio. Siamo nel 41esimo millennio quando il genere umano è riuscito a spingersi sino ai margini della galassia costruendo un impero di dimensioni stupefacenti. Il tutto viene gestito, amministrato e regolato dall'Adeptus Administrandum, l'organo burocratico cioè che sviluppa e mette in pratica i voleri e le decisioni dell'Imperatore, morto secoli fa, ma mantenuto in vita, spiritualmente, grazie a sofisticate tecnologie. Il "braccio" dell'impero, la forza inarrestabile che ne permette la continua espansione è il corpo degli SPACE Marines, una possente armata di organismi bionici che è sempre pronta ad intervenire per sventare ogni minaccia ed ogni pericolo per il genere umano. Proprio mentre vi accingete a leggere questa introduzione un minaccioso spettro incombe sull'impero. Si tratta di una razza di super-esseri, creatasi da una mente intergalattica, un'entità subliminale che dà il nome di Tyranid Hive Mind a questo nuovo nemico degli SPACE Marines. I Tyranids sono perciò alle porte della galassia, con un'infinità di astronavi da guerra pronte a scatenare la classica invasione su scala planetaria. Lo scontro è perciò inevitabile.

I "GRUNTS" DELLE STELLE
Gli SPACE Marines derivano da una mutazione bio-genetico-meccanica di esseri quasi perfetti, rimodellati ad immagine e somiglianza della macchina da guerra per eccellenza. Essi sono in grado di sopportare qualsiasi privazione, stress, fatica fisica e condizioni di vita e sopravvivenza assolutamente impossibili per ogni altro organismo umano. L'ADVANCED SPACE CRUSADE posiziona dunque questa elite di combattenti nell'"universo parallelo" dei Warhammer 40.000 (SPACE Hulk, SPACE Marine, SPACE CRUSADE, ecc.).

IL TERRENO DI GIOCO
ADVANCED SPACE CRUSADE si svolge a bordo dell'ammiraglia dei Tyranids, una specie di metropoli orbitante, realizzata in base alla tecnologia psico-meccanica propria della mente-leader degli alieni. Qui sono dunque penetrati i nostri marine pronti ad affrontare mille e mille insidie che andranno sventate al fine di salvare ancora una volta l'umanità intera.

LA DOTAZIONE BELLICA
All'interno della voluminosa confezione troviamo 21 miniature Citadel (6 warrior Tyranids, 15 scout marine), una grande plancia di gioco, 6 mascherine fustellate che rappresentano gli organi bio-meccanici dell'astronave, nonchè una ricca dotazione di tabelle di combattimento e schieramento, marker in plastica, 16 porte, un mazzo di 36 carte, una cinquantina di segnalini vari, due dadi a dodici facce e un corposo manuale di istruzioni. Inutile sottolineare che le stupende miniature in plastica (affiancabili anche da quelle opzionali in metallo) andrebbero colorate per entrare ancor di più nel poliedrico e rutilante scenario del game. Non manca, buon per noi, lo schema esplicativo per colorare in generale le miniature, inserito come sempre nelle fascette laterali della confezione del gioco.

IL COMBATTIMENTO
Come la stragrande maggioranza dei wargames di questo tipo, anche ADVANCED SPACE CRUSADE adotta il sistema di gioco a turni che comprendono: la disposizione delle forze, l'esplorazione della nave, le fasi di combattimento, l'arrivo dei rinforzi nemici ed il loro posizionamento sul tabellone. Il tutto viene sviluppato grazie alle tabelle esplicative accluse al gioco che permettono il classico calcolo delle forze in offesa/difesa a seconda delle varie prestazioni e dei numerosi scontri armati. Si gioca in due o più giocatori, senza necessitare di un "Dungeon Master" di qualsiasi sorta, controllando, com'è ovvio, le due fazioni in causa. Non manca la sezione di regole avanzate che prevedono un ampliamento delle regole di gioco standard, il tutto accluso al manuale di istruzioni.

UN WARGAME PER I "DURI"
ADVANCED SPACE CRUSADE è un classico Wargame che la G.W. consiglia per i maggiori di 14 anni. Quel "maggiori" sta a sottolineare l'indispensabile esperienza maturata in questo genere di giochi che risulta basilare per potersi accostare a questa nuova produzione. ADVANCED SPACE CRUSADE è uno stupendo wargames in grado di regalare ore ed ore di divertimento intelligente a chi predilige questo genere e non si spaventa affatto di fronte ad una notevole complessità di gioco. Da non dimenticare, infine, la ricchissima collezione di miniature disponibili dalla Citadel che possono arricchire ulteriormente l'atmosfera di gioco.

STARQUEST - LO SCONTRO FINALE

MB GIOCHI
PREZZO: LIT.52.900

INVASIONE ALIENA... ATTACCATELI E DISTRUGGETELI!
Impressionante..., no, non solo il nuovo gioco della MB, quanto la dotazione di base che schizza fuori dalla voluminosa confezione, proprio come la navetta di salvataggio di Ripley in fuga dal Nostromo. Starquest infatti viene fornito con ben 50 miniature originali Citadel, 4 tabelloni, un mazzo di 64 carte ed una vera cornucopia di accessori che farebbero la felicità di qualsiasi RPGistia in erba. Prima di iniziare a giocare sarà quindi necessario costruire integralmente l'intero scenario di battaglia, dando vita ad un nuovo, stupefacente universo tridimensionale. Ucci, ucci, sento odore di HERO QUEST! E già, perché STARQUEST assomiglia molto da vicino, sia come svolgimento di gioco, sia come impostazione strutturale, al celeberrimo RPG dinamico recentemente tradotto e distribuito dalla stessa MB Giochi. Trasliamo dunque tutta l'estrema giocabilità dell'originale soggetto fantasy in un tipico scenario sci-fi a la Alien ed il gioco è fatto: e che gioco!! Psssstt! Psssstt! Pare che gli autori del gioco siano gli stessi di HERO QUEST: ahhhhhhh!

ARRUOLIAMOCI NEI MARINES SPAZIALI!
Astronavi dimenticate, quadranti stellari infestati da Alieni succhiasangue, buchi neri da esplorare, corazzate da scortare, avamposti da ripulire e campagne su larga scala contro l'invasione extraterrestre: tutto questo è la vita dei marines dello spazio, spacconi, chiassosi, egocentrici, ma altrettanto coraggiosi ed intrepidi nel risolvere qualsiasi tipo di missione.
I marines si battono per salvare l'umanità, ma solo i più valorosi ritornano dai combattimenti contro le orde del caos. In ogni partita i nostri eroi devono compiere una differente missione. Dovranno perciò selezionare con cura le armi da impiegare a seconda delle diverse finalità, relativamente alla dotazione, globale di ogni pattuglia d'attacco, composta da quattro "grunts" ed un comandante. Un giocatore controlla perciò gli acerrimi rivali dei marines, i soliti, orribili alieni a la Ridley Scott, mentre più giocatori (fino a 4) organizzeranno le forze d'attacco terrestri. E' perciò facile intuire la posizione di "Dungeon Master" del giocatore "alieno" e quella di tipici avventurieri dei restanti partecipanti al game. Si sfrutta perciò il classico libro delle regole unito a quello delle missioni che, prevede proprio come in HERO QUEST, una serie di 12 differenti scontri. Il relativo posizionamento di ostacoli, porte, passaggi, trabocchetti e nemici viene quindi descritto sia da quest'ultimo opuscolo, sia dalla stessa creatività e fantasia del Dungeon Master.
Quest'ultimo possiede, come arma particolarmente efficace per sgominare alla svelta gli avversari, il terribile Dreadnought, un alieno cyborg capace di prestazioni belliche a dir poco impressionanti.

L'ESERCITAZIONE
Il modo più divertente di giocare a STARQUEST è fare una serie di partite: una esercitazione. Questa particolare opzione congiunge tutte le partite che si giocano. L'obiettivo di una esercitazione è quello di essere il primo giocatore a raggiungere il grado di Capitano Senior per i giocatori Marines o quello di Signore Del Caos (huummmm, questo termine l'ho già sentito da qualche parte!!!) per il giocatore alieno. Non è necessario giocare tutte le partite di seguito. Si potranno giocarle in giorni o anche settimane diverse. Alla fine di ogni scontro, i giocatori dovranno consultare la Tabella dell'Efficenza in Combattimento (TEC) che indica se ci saranno eventuali promozioni sul campo o ricompense varie. Ad ogni modo, anche tra una missione e l'altra, bisognerà registrare il grado raggiunto e il numero di Onorificenze o Marchi del Caos. I giocatori marines possono farlo sul loro scanner mentre il giocatore alieno utilizzerà lo stampo pressofuso in plastica fornito con il gioco. Ecco dunque esplicata la funzione di alcune, fra le molte, vistose dotazioni del gioco che colorano in maniera pittoresca l'intero scenario di guerra.

L'HERO QUEST DEGLI ANNI 3000
L'avrete ormai già capito: a STARQUEST mancano solo un paio di set espansione (con nuove missioni) ed una versione Advanced per assurgere alla stessa popolarità e gloria che contraddistingue HERO QUEST. Lo scontro tra marine ed alieni non è mai stato così divertente, ricco di incognite ed epopee di guerra; se poi aggiungiamo al tutto una superba rappresentazione "grafico-cartacea" non possiamo che risultare entusiasti di questa nuova fatica Games Workshop - MB Giochi.
Disdegnate il fantasy? Mangiate pane e fucili al plasma? Ve ne intendete più di rilevatori termici e reattori nucleari piuttosto che di scale, trabocchetti ed incantesimi? STARQUEST allora fa davvero per voi!

ADVANCED SPACE CRUSADE e STARQUEST sono disponibili presso: PERGIOCO MI.

ATTENZIONE!!!

per qualsiasi richiesta di carattere redazionale o per ordinazione di arretrati, telefonare dal lunedì al venerdì

dalle ore **11.00** alle ore **16.00**

al numero **02 / 93 11 397**

Il prezzo di ogni arretrato é il doppio di copertina.

ECCO LA LISTA DELLE SOLUZIONI DI ADVENTURE APPARSE SU VG&CW PER CHI DESIDERA RICEVERE GLI ARRETRATI DEL NOSTRO QUINDICINALE. LA RICHIESTA PUÒ ESSERE INOLTRATA VIA LETTERA O VIA TELEFONICA ED IL PAGAMENTO AVVERRÀ A RICEVIMENTO DELLA RIVISTA (CONTRASSEGNO).

- ARAZOK'S TOMB N. 15/16 AGOSTO 91
- UNINVITED MESE N. 15/16 AGOSTO 91
- DUNGEON MASTER dal N. 4 NOV 88 al N. 3 APR. 89
- SPACE QUEST II N. 21 NOVEMBRE91
- QIN N. 5 GIUGNO 89
- LEASURE SUIT LARRY II N. 13/14 LUGLIO 91
- KING'S QUEST IV N. 13/14 LUGLIO 91
- CHRONO QUEST N. 7 SETTEMBRE 89
- POLICE QUEST II N. 10 OTTOBRE 89
- SLEEPING GODS LIE N. 11 NOVEMBRE 89
- THE TEMPLE OF F. S./KULT N. 11 NOVEMB. 89
- INDIANA JONES LAST CRUSADE N. 15/16 AGOSTO 91
- DEJA VU II N. 13 DICEMBRE 89
- SPACE QUEST III N. 1 GENNAIO 90
- LEGEND OF THE SWORD N. 3-4 FEB./MAR. 90
- TIME N. 5 MARZO 90
- BLOODWYCH N. 5 MAR. 90 AL N. 11 GIU. 90
- FUTURE WARS N. 7 APRILE 90
- MANIAC MANSION N. 8 APRILE 90
- HERO'S QUEST N. 10 MAG. 90 AL N. 11 GIU 90
- SNOOPY N. 10 MAGGIO 90
- MYSTERE N. 11 GIUGNO 90
- BERMUDA PROJECT N. 12 GIUGNO 90
- KING'S QUEST II N. 12 GIUGNO 90
- LEISURE SUIT LARRY III N. 12 GIUGNO 90
- CHAOS STRIKES BACK DAL N. 7 APRILE AL N. 14 LUGLIO 90
- CHRONO QUEST II N. 14 LUG. 90 N. 17 SET. 90
- CONQUEST OF CAMELOT N.15/16 AGOSTO 90
- DEATHLORD N.15/16 AGOSTO 90
- GOLD RUSH N.15/16 AGOSTO 90
- JOURNEY N.15/16 AGOSTO 90
- KEEF THE THIEF N.15/16 AGOSTO 90, N. 19 OTT. 90 E N.20 OTT. 90
- LEISURE SUIT LARRY 1 N.15/16 AGOSTO 90
- MANHUNTER NEW YORK N.15/16 AGOSTO 90
- NEUROMANCER N.15/16 AGOSTO 90
- POLICE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- SPACE QUEST 1 N.15/16 AGOSTO 90
- THE KRYSTAL N.15/16 AGOSTO 90
- THE THREE MUSKETEERS N.15/16 AGO. 90
- WAR IN MIDDLE EARTH N.15/16 AGO. 90
- ZACK MCKRAKEN N.15/16 AGOSTO 90
- FAERY TALES N.17 SETTEMBRE 90
- MANHUNTER SAN FRANCISCO N.17 SETT. 90
- ICEMAN N.18 SETTEMBRE 90
- LOOM N.20 OTTOBRE 90
- PERSONAL NIGHTMARE N.21 NOVEMBRE 90
- OPERATION STEALTH N.22 NOVEMBRE 90
- MARS SAGA DAL N.22 NOVEMBRE 90 AL N.24 DICEMBRE 90
- SHADOW OF THE BEAST 2 N. 24 DICEMBRE 90
- CASTLE MASTER N.24 DICEMBRE 90
- CADAVER N. 1 GENNAIO 91; N. 3 FEBBRAIO 91; N.7 APRILE 91: N. 8 APRILE 91
- AVVENTURA NEL CASTELLO N. 1 GENNAIO 91
- TIME MACHINE N. 2 GENNAIO 91
- CARTHAGE N. 2 GENNAIO 91
- NIGHTBREED N. 3 FEBBRAIO 91
- SEARCH FOR THE KING N. 3 FEBBRAIO 91
- ALTERED DESTINY N. 4 FEBBRAIO 91
- MEANSTREET N.4 FEBBRAIO 91
- CORPORATION N.4 FEBBRAIO 91
- ELVIRA N. 5 MARZO 91- N.6 MARZO 91
- GEISHA N.6 MARZO 91
- KING'S QUEST V DAL N.7 APRILE 91 AL N. 8 APRILE 91
- THE IMMORTAL N. 7 APRILE 91
- COLONEL BEQUEST N. 7 APRILE 91 - N. 8 APRILE 91
- PROFEZIA N. 9 MAGGIO 91
- QUEST FOR GLORY II N. 9 MAGGIO 91; N. 10 MAGGIO 91
- MURDER IN SPACE N. 10 MAGGIO 91
- SWORDS & GALLEONS N. 10 MAGGIO 91
- SPACE QUEST IV N. 10 MAGGIO 91
- IVANOE N. 10 MAGGIO 91
- EYE OF THE BEHOLDER N. 10 MAGGIO 91 N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- RISE OF THE DRAGON N. 11 GIUGNO 91
- WONDERLAND N. 11 GIUGNO 91 N. 12 GIUGNO 91
- XENOMORPH N. 13/14 LUGLIO 91
- ARTHUR QUEST FOR EXCALIBUR N.13/14 LUGLIO 91
- CIRCUIT'S EDGE N.13/14 LUGLIO 91
- IT CAME FROM THE DESERT N.13/14 LUGLIO 91
- DRAKKEN N.13/14 LUGLIO 91
- FISH N.13/14 LUGLIO 91
- HOUND OF SHADOWS N.13/14 LUGLIO 91
- BAD BLOOD N.13/14 LUGLIO 91
- BATTLETECH: THE CRESCENT HAWK'S.. N.13/14 LUGLIO 91
- HARDNOVA N.13/14 LUGLIO 91
- DRAGON WARS N.15/16 AGOSTO 91
- THE MAGIC CANDLE N.15/16 AGOSTO 91
- SHADOW OF THE BEAST N.15/16 AGOSTO 91
- SPACE ROGUE N.15/16 AGOSTO 91
- OBITUS N.15/16 AGOSTO 91
- BUCK ROGERS: COUNTDOWN.. N. 17 SETT. 91
- PRINCE OF PERSIA N. 17 SETT. 91
- HEART OF CHINA N. 18 SETT. 91
- SEX VIXEN FROM SPACE N. 19 OTT. 91
- WRATH OF THE DEMON N. 19 OTT. 91
- MAD TV N. 19 OTT. 91
- WIZADRY N.20 OTT.91- N.21 NOV. 91 - N.22 NOV. 91 - N.23 DIC 91 -N.24 DIC 91
- GODS N. 20 OTT.91
- SPACE QUEST 2 N.21 NOV. 91
- LEISURE SUIT LARRY V N.22 NOV. 91
- CRUISE FOR A CORPSE N. 23 DIC 91
- POLICE QUEST III N.24 DIC 91

286

Personal Computer desktop composto da:
Scheda **286** - Hard Disk 42 Mb Quantum - Drive 1,44 Mb TEAC
Scheda VGA 256 Kb - Monitor Colori (VGA)
Tastiera Italiana 101 tasti - Controller - 2 porte seriali
1 porta parallela - Mouse Microsoft compatibile - MS DOS 5.0

Lire 1.650.000. + IVA

386/25

Personal Computer desktop composto da:
Scheda **386** - 25 Mhz - 1 Mb RAM - Hard Disk 42 Mb/18 mls
Scheda VGA 512 Kb - Monitor Colori (VGA)
Tastiera Italiana 101 tasti - Controller - Drive 1,44 Mb
2 porte seriali - 1 porta parallela - Mouse Microsoft compatibile - MS DOS 5.0

Lire 2.230.000. + IVA

386/40

Personal Computer desktop composto da:
Scheda **386** - 40 Mhz - 1 Mb RAM - Hard Disk 42 Mb Quantum/18 mls
Drive 1,44 Mb - Scheda VGA 512 Kb - Monitor Colori (VGA)
Tastiera Italiana 101 tasti - 2 porte seriali - 1 porta parallela
Mouse Microsoft compatibile - MS DOS 5.0

Lire 2.475.000. + IVA

486/sx

Personal Computer minitower composto da:
Scheda **486** sx- 4 Mb RAM - Hard Disk 120 Mb/18 ms - Drive 1,44 Mb
Scheda VGA 512 Kb - Monitor Colori (VGA) - Tastiera Italiana 101 tasti
Controller - 2 porte seriali - 1 porta parallela
Mouse Microsoft compatibile - MS DOS 5.0

Lire 3.550.000. + IVA

notebook

Personal Computer notebook composto da:
Scheda **386** sx - 20 Mhz - 4 Mb RAM - Hard Disk 40 Mb/15 mls
Drive 1,44 Mb - Monitor Cristalli Liquidi retroilluminato VGA 32 livelli grigio
Tastiera Italiana - Peso 2,9 Kg - Formato A4 - 1 seriale - 1 parallela
Prese video, tastiera, scanner esterne - Borsa morbida e manuali.

Lire 3.470.000. + IVA

486/33

Personal Computer Tower composto da:
Scheda **486** - 33 Mhz - 4 Mb RAM - Hard Disk 120 Mb/18 mls - Drive 1,44 Mb
Scheda VGA 512 Kb - Monitor Colori (SVGA) - Tastiera Italiana 101 tasti
Controller - 2 porte seriali - 1 porta parallela
Mouse Microsoft compatibile - MS DOS 5.0

Lire 4.450.000. + IVA

Possibilità di consegna presso la sede del cliente
Leasing e finanziamenti personalizzati
Garanzia 18 mesi e riparazioni presso il nostro laboratorio
Spedizioni per contrassegno in tutta Italia
Per ulteriori informazioni, rivolgersi al numero 02/28.71.020 o al fax 02/28.71.029
Listino nr. 12/91 - Validità fino al 31/01/92

MADE IN ITALY S.R.L. - VIALE SONDRIO, 2 - 20124 MILANO

Db_Line s.r.l.

V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA) **Tel. 0332.767270**

Per ordinare in automatico via modem: BBS: Db-Line 0332.767277 (Ms-Dos)
Sky-Link 0332.706469 (Amiga)

TITOLO	AMIGA	DOS	TITOLO	AMIGA	DOS
The Simpsons	29.000	49.000	Midwinter 2	69.000	
Turtles 2 Coin up	49.000	49.000	The Blues Brothers	29.000	49.900
Rolling Ronnie	29.000	29.000	Robocod	29.000	
Pit Fighter	29.000	29.000	Alien Breed	59.000	
San Francisco Hert	29.000	29.000	Rod Land	49.000	
Wrestling WWF	29.000		F. Manager W. Cup		37.900
G-Loc	29.000		Necronom	46.550	
Mega Twings	29.000		Operation Combat	56.050	65.550
Lotus 2	49.000		Brigade Commander	56.050	
Il Padrino	49.000	59.000	Thunderhawk	59.000	
Cruise for a Corpse	59.000	59.000	20.000 Leagues	15.100	15.100
Falcon 3		99.000	Legend of Djel	15.100	15.100
Mega-lo-mania	69.000		Last Battle	48.000	
Magic Pockets	49.000		OutRun Europa	29.000	
King Quest V		99.000	Grand Prix	79.000	
Kick Off 2	49.900	49.900	Final Blow	49.000	
First Samurai	49.000		Links		69.000

Console:

Super Famicom
CD Megadrive
Neo Geo Home Version
PC-Engine GT
PC-Engine Coregrafx II
CD-Rom II System PC-Engine
PC-Engine Supergrafx
Megadrive Giapponese Scart
Sega Game Gear
Game Boy System

Giochi: Arrivi settimanali per tutte le console

GAME BOY oltre 50 titoli disponibili

SUPER FAMICOM

Castelvania IV
Dimension Force
Fire Pro-Wrestling
Joe & Mac
Lagoon
Legend Of Zelda
Pro Soccer
Raiden Trad
Street Fighter II
Super E.D.F.
SuperGhouls'n'Ghost
Super Tennis

PC-ENGINE

Dragon Egg!
Spriggan (CD-Rom)
Lady Fantom (CD - Rom)
Raiden
Magical Chase
Fighting Run
Prince Of Persia (CD-ROM)
Randa 2 (CD-ROM)
Lords Of War (CD-ROM)
Time Cruise
Zero Wing (CD-ROM)
S. Fantasy Zone (CD-ROM)

MEGADRIVE

Alien Storm
Block - Out
Beast Warrior
Bare Knuckle
Rolling Thunder 2
Shadow of the Beast
The Immortal
Mercs
Out Run
Runhark
Saint Sword
Sonic The Hedgehog

NEO GEO

ASO II
Puzzled
Baseball Stars Pro
Burning Fight
Top Player Golf
League Bowlin
Minasan No Okages
Nam 1975
Ninja Combat
Raguy
Rocky Joe
Sengoku Densho

Offerte del mese (fino ad esaurimento scorte):

Tappetino Db_Line per mouse Lit. 25.000 (MOUSE SERIALE 3 TASTI PER PC IN OMAGGIO!!!)
Scheda Joystick 2 posti PC + Tappetino Db_Line Lit. 59.000 (MOUSE + JOYSTICK IN OMAGGIO!!!)
Floppy disk: 3.5 DS-DD Lit. 870 - 3.5 DS-HD Lit. 1.500

PC 386SX25Mhz - 1 Floppy Disc 3.5" - Hard Disk 40 Mb - Monitor VGA colore - Tastiera it. avanzata - MS-DOS 4.01 - MANUALI.
In omaggio: Modem portatile 2400 bps - Mouse 3 tasti - 1 joystick - 2 Giochi
Garanzia 1 anno: ******Lit. 2.500.000 + IVA******

Ad ogni telefonata listino in omaggio.
Vendita per corrispondenza, evasione ordine in 24 ore.
Telefonare per: listino prezzi-altri titoli -offerte promozionali - sconti quantità - prenotazione prossimi arrivi
Modalità di pagamento: C/C Postale - Vaglia postale - Assegno Bancario - Carta di credito - Contrassegno

SHADOW SORCERER

SSI

PREZZO: LIT. 60.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MASTER PIX
GRAFICA:

8

SONORO:

7

GIOCABILITA':

5

VAL. GLOBALE:

6

La SSI ultimamente mi stà deludendo. Dopo Gateway to the Savage Frontier, che per me rimane un mezzo fiasco, arriva questo Shadow Sorcerer, che al prezzo di 60.000, considero come uno di quei prodotti che non andrebbero mai acquistati. Shadow Sorcerer doveva essere un giochino da non più di 20.000 lire, ma anche a quel prezzo non sarebbe stato senz'altro molto più interessante. In definitiva vi dico una cosa: se amate gli RPG e AD&D (come il sottoscritto), mettete da parte i soldini per gli imminenti Pools of Darkness e Legend of Darkmoon (Eye of the Beholder 2), sicuramente meglio di questo game mediocre.

Dopo Heroes of the Lance, Hillsfar, Dragons of Flame, ecc., ecc., la SSI ci propone un'ennesimo mix di due opposti stili di gioco, il classico RPG e l'altrettanto noto arcade game.
La trama ci vede al comando dei mitici Compagni della Lancia, che, avendo appena liberato 500 rifugiati dalla città di Pax Tharkas, si accollano l'onere di scortarli e di trovare per loro un luogo sicuro e lontano dagli eserciti Draconiani.
Per far ciò dovremo esplorare le zone misteriose che compongono lo scenario di gioco, fornire cibo ai nostri amici rifugiati, nonché mantenerli in movimento nella giusta direzione. A tutto ciò và aggiunto, inevitabilmente, lo sterminio di tutte le creature malvagie che si frapporranno tra noi e la salvezza. L'intero gioco é composto di due differenti sezioni accessibili in ogni momento a discrezione del giocatore : la prima é una veduta aerea della zona vicina a noi, nella quale saranno visibili solo gli elementi già esplorati.
In questa "mappa" potremo inoltre dare un'occhiata alla posizione dei profughi e degli eventuali nemici nelle vicinanze. Ci si può muovere in tutte le direzioni (tranne, ovviamente, sulle montagne più alte e nel mare), tenendo conto che un certo tipo di terreno può essere più ostico di un'altro da attraversare. La seconda sezione é costituita da una veduta "ingrandita" e isometrica della particolare zona in cui ci troviamo, che viene usata in caso di combattimenti oppure nel caso vogliate esplorare un castello et similia.
L'esplorazione si svolge conducendo stanza dopo stanza i nostri eroi, senza doverci occupare di cercare oggetti nascosti o risolvere enigmi.
Il combattimento avviene in tempo reale, e in questo avremo la possibilità di inviare ai "nostri" una decina di comandi diversi, tra i quali Attacca (ingaggia l'avversario più vicino in un corpo a corpo), A gittata (cerca di colpire un'avversario a caso con armi da lancio), Fà incantesimi, Fuga, ecc ...
La grafica in tutto il gioco e ben strutturata con un'eccellente uso dei colori, dei dettagli, e un'originalità di cui purtroppo si sente un po' la mancanza in altri prodotti analoghi.
Il sonoro é accettabile, così come i caricamenti, che non fanno piangere sull'eventuale assenza di un disco fisso.
Cosa altro dire di questo gioco? L'ho finito in 50 minuti !!!". No, non stò scherzando, dopo 50 minuti dal caricamento (Swatch sotto agli occhi!), alla prima partita, ho portato a termine l'impresa, senza neanche un salvataggio, e con un buon numero di rifugiati ancora vivi.
E già, finire il gioco é davvero una stupidata, basta trovare l'uscita dal mondo della prigionia, senza fare nient'altro, e il compito termina (e con esso il gioco e il divertimento).
Aggiungete infine che: i combattimenti sono confusi (ci si può subito imbattere in un gruppo di shadow sorcerers, che sono quasi impossibili da eliminare), il gusto dell'esplorazione é rovinato dalla inutilità della stessa ai fini del gioco, aleggia nell'aria una terribile ripetitività ed ... é meglio che smetta qui, se no la SSI potrebbe arrabbiarsi moltissimo!.
D'accordo, non doveva essere un RPG (e infatti non lo é), ma visto che alcuni spunti interessanti ci sono (tipo il grandioso dragone che abita una foresta a sud), perché non trasformarli in tappe attraverso le quali espletare il compito?

EXODUS 3010

DEMONWARE

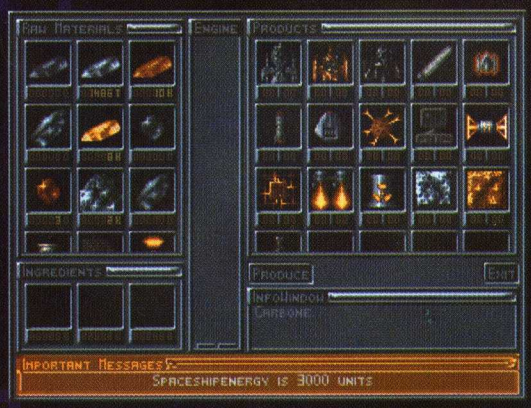
PREZZO: N.P.
USCITA: GENNAIO 1992
DISTRIBUITO DA: SOFTEL
GRAFICA: 9
SONORO: 9
GIOCABILITA': 9
VAL. GLOBALE: 9

VG &CW YEP!

Exodus 3010 è un capolavoro: c'è ben poco da aggiungere. La simulazione sposa l'esplorazione spaziale e la strategia si unisce all'arcade tridimensionale in una festa di colori, suoni, animazioni grafica eccezionale e giocabilità. Lungo, difficile, impegnativo ed intrigante, Exodus 3010 è il programma che in molti stavano aspettando. Compratelo, giocatelo e conservatelo gelosamente: sarà difficile produrre qualcosa di altrettanto valido!

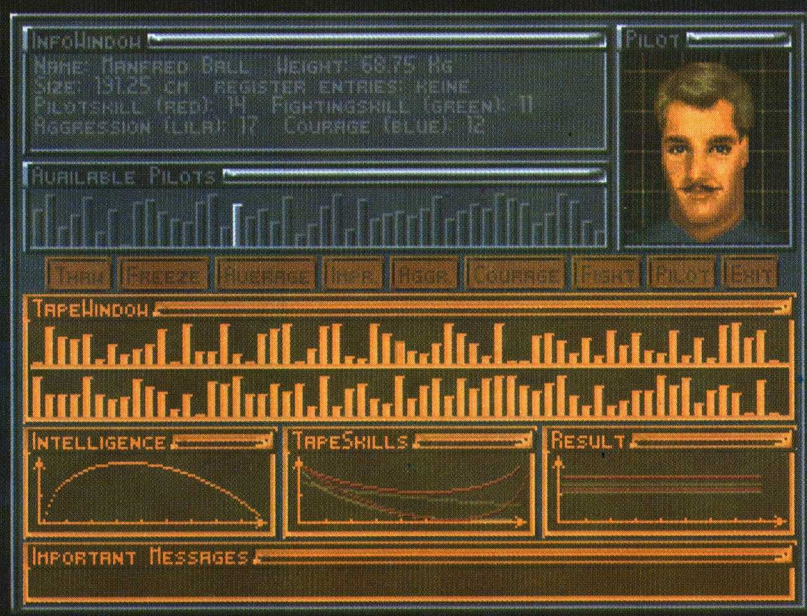
Tutti i seguaci ed i fans di Millenium 2.2 e di Deuteros, per non parlare di Starflight e Interceptor-Renegade Legion, rimarranno entusiasti davanti alla nuova, strepitosa epopea stellare targata Demonware. Si tratta di Exodus 3010, un lunghissimo e complesso gioco di esplorazione spaziale alla ricerca di un nuovo pianeta su cui ricominciare l'evoluzione dell'intero genere umano.

A dire il vero le cose sono un po' più complicate. Visto infatti che a causa di effetto serra, inquinamento atmosferico e uso smodato e spropositato dell'energia atomica il nostro pianeta natale è andato via, via spegnendosi in un arido deserto, i terrestri dell'anno 3000 hanno costruito una gigantesca astronave, immagazzinandovi i pochi sopravvissuti all'olocausto, in sospensione criogenica. L'astronave è dunque partita alla volta di nuove galassie da esplorare, nel tentativo appunto di scovare un corpo celeste con le stesse caratteristiche del pianeta originale, su cui poi depositare il carico di anime in attesa! L'esplorazione sarà comunque lunga, difficoltosa e complessa a causa di molteplici variabili. Innanzitutto, nei panni di coordinatore dell'intero progetto, dovremo garantire il perfetto funzionamento di ogni singola porzione del vascello, nonchè le perfette prestazioni degli apparati di difesa-offesa e del sistema di sopravvivenza. Inoltre dovremo incaricarci di sviluppare e costruire nuove attrezzature, armi e materiali essenziali da impiegare durante l'esplorazione, attraverso la gestione di un sofisticato laboratorio ove andranno combinate sostanze e materie grezze per rimpinguare le modeste scorte iniziali del vascello. Ci saranno infine da affrontare parecchi minacce aliene in quanto nei settori da noi esplorati si potranno spesso annidare esseri intelligenti poco propensi alla nostra intrusione. Il tutto si sviluppa, fortunatamente, attraverso un'interfaccia di gioco terribilmente accattivante ed immediata che ci permette di gestire ogni singola fase del programma con il semplice ausilio del mouse. Sullo schermo troviamo allora una specie di "Workbench" fantascientifico da cui potremo selezionare ed attivare le numerose sotto-gestioni dell'intera astronave. Per esempio, potrà accadere che durante l'esplorazione qualcosa si guasti all'interno dei potenti motori del vascello: sarà nostro compito allora identificare il guasto, valutarne l'importanza ai fini del proseguimento della missione o di un combattimento, svilupparne una priorità di tempi per effettuarne le riparazioni e quindi procurarci i materiali necessari per costruire i pezzi di ricambio da sostituire all'interno dei macchinari. Quest'ultima fase comporta, come primo passo, la costruzione di



alcune sonde da ricognizione e raccolta dei materiali grezzi che si possono trovare nelle numerose fasce d'asteroidi spaziali. Una volta raccolti i minerali potremo amministrarli in modo particolarmente attento grazie allo speciale "database" ad icone

che ci tiene costantemente informato sulle scorte a nostra disposizione.
Per affrontare infine la minaccia aliena dovremo costruire alcuni caccia da guerra (ce ne sono di tre tipi, sempre più potenti) e scongelarne i rispettivi piloti che attendono la chiamata in sospensione criogenica. Anche in questa fase dovremo valutare attentamente le caratteristiche peculiari di ciascun personaggio (ci sarà una marea di dati e statistiche grafiche - con tanto di immagini dei volti digitalizzati!) che potrà rispondere in modo più o meno concreto alle esigenze di combattimento. Ogni pilota infatti presenta differenti abilità, aggressività, coraggio ed intraprendenza, esplicabili in base a differenti periodi di combattimento, più o meno prolungati. Potrà dunque capitare che il miglior combattente si stanchi e perda concentrazione in conflitti particolarmente lunghi, piuttosto che un pilota di medie capacità, in grado di sostenere alla perfezione scontri particolarmente prolungati. Come vedete in Exodus 3010 nulla è stato la sciato al caso e, fortunatamente, nemmeno la rappresentazione grafica che ci regala vere e proprie chicche da film di fantascienza. Il mare di icone da gestire viene infatti organizzato in molteplici schermate fisse o a scomparsa, descritte in bassa o media risoluzione con eccezionale ricchezza di dettagli e colori. Se poi consideriamo la porzione arcade di combattimento tridimensionale, sviluppata durante i combattimenti con gli alieni, non possiamo che parlare di Exodus 3010 in termini a dir poco entusiastici. Ma non è finita: il programma definitivo, quello cioè che troverete nei negozi di tutti Italia entro pochi giorni, sarà tradotto completamente in italiano (manuale e gioco), offrendosi dunque come vera e propria perla nera ad un pubblico di amatori ancor più vasto. Il sonoro poi è veramente d'eccezione, articolandosi su quasi 2 ore e mezza di accompagnamenti ed effetti di sicuro impatto anche per il giocatore più smaliziato. Exodus 3010 è perciò il più sofisticato simulatore spaziale attualmente disponibile nel campo del software da intrattenimento, dotato di una carica di interesse e giocabilità che supera di gran lunga analoghe, precedenti produzioni a la Millenium 2.2.
Un game ricco, completo, poliedrico e divertentissimo, destinato a segnare una pietra miliare nel campo della fantascienza computerizzata.



ABANDONED PLACES

ELECTRONIC ZOO

PREZZO: N.P.
USCITA: GENNAIO `92
DISTRIBUITO DA: SOFTEL
GRAFICA:
8,8
SONORO:
8,8
GIOCABILITA':
9
VAL. GLOBALE:
8,86

Dalla software house di Germ Crazy e Magic Garden uno stupendo clone di Dungeon Master non se lo aspettava proprio nessuno. Presentato allo scorso E.C.E.S. nel settembre scorso, Abandoned Places sarà pronto ad investire i negozi di tutta Europa entro pochissimi giorni: e allora ci saranno da fare le nottate, nel tentativo di percorrere settanta, intricati dungeon alla ricerca del terribile Bronak, fratello maggiore dell'ormai arcinoto Lord Chaos? Riuscirete nell'impresa?! Tanto c'è sempre Mirko!!!!!

Abandoned Places non si merita uno Yep! esclusivamente per il fatto che i suoi designer grafici non sono riusciti a battere "quelli" FTL che, un paio d'anni fa, sconvolsero il mondo degli RPG computerizzati con l'ormai mitico Dungeon Master. Tuttavia, questo degno erede della celeberrima saga, targato Electronic Zoo, si rivela un prodotto d'eccezione che nessun, e dico proprio nessun, amante di questo genere di game dovrebbe perdere.

Abandoned Places è infatti una stupenda "clonazione" (se mi si consente il termine) di Dungeon Master e di Eye Of The Beholder, realizzato su un territorio di gioco incredibilmente ancor più vasto e ricchissimo di sfide continue per gli RPG-isti in erba.
Sul pianeta Kalynthia, un tempo florido e prosperoso, le forze del male e del caos si sono scatenate (guarda un po' che novità!). L'intera popolazione vive dunque nel terrore ed i mostri più terribili scorrazzano liberamente per ognidove, dilaniando gli ignari e pacifici abitanti. Il gran consiglio dei maghi, convocati dal principe regnante di Kalynthia, ha perciò focalizzato la propria attenzione sulle modalità per sconfiggere e debellare la tremenda minaccia. Dodici avventurieri sono stati perciò selezionati per intraprendere una lunghissima e ardua spedizione di guerra che dovrà portare necessariamente all'eliminazione di... "Lord Chaos", ribattezzato, questa volta, come Bronakh. Il giocatore umano può dunque scegliere quattro eroi fra questa rosa di dodici elementi, per poi avventurarsi nell'impresa, dungeon dopo dungeon, confrontandosi con una miriade di ostacoli, nemici e trabocchetti. A darci il benvenuto ecco comparire alcuni scheletri assassini ed un paio di tarantoloni giganti, ma tanto per noi, incalliti "dungeoniani", eliminare questi simpaticoni sarà facile come bere un bicchiere d'acqua e formulare un incantesimo appropriato. E sì, perchè nel nostro manipolo di eroi avremo necessariamente due guerrieri e due stregoni, suddivisi per le rispettive categorie di Warmage e Warpriest. Detto questo, detto tutto, perchè da qui in poi Abandoned Places si sviluppa ad immagine e somiglianza di un

Dungeon Master, sfruttando persino la stessa impostazione grafica. Sullo schermo troviamo infatti la classica finestra che ci mostra la porzione di mondo in cui ci troviamo (chiaramente con rappresentazione tridimensionale solida), unita ai quattro status dei personaggi, alla finestra dei messaggi, nonchè all'area destinata al personaggio leader del gruppo, con le varie slot per l'inventario, le armi, il vestiario, ecc., ecc. Giocare risulta perciò estremamente semplice ed immediato, proprio come accadeva negli RPG tridimensionali FTL, grazie soprattutto all'interfaccia comandata esclusivamente dal mouse. Si raccolgono perciò oggetti, armi e tesori con un semplice "Point'n'Click" e si piazzano quindi in mano agli eroi o nel loro zainetto, pronti ad essere richiamati ed impiegati in qualsiasi momento. Le varie animazioni si succedono a ritmo impressionante, con numerosissime finezze grafiche come, personaggi che sanguinano, nemici che corrono qua e là per lo schermo, muri di fuoco, porte scorrevoli, botole, ecc., ecc., in una vera apoteosi dell'RPG tridimensionale dinamico. Per quanto riguarda le dimensioni di Abandoned Places, c'è veramente da rimanere sbalorditi; i dungeon da esplorare sono più di 70, articolati su ben dodici "stili" morfologici differenti. Sono poi popolati da 20 tipi di mostri, particolarmente intelligenti ed in grado di anticipare e contrastare le nostre mosse. Per gli incantesimi è prevista una vastissima selezione che supera di gran lunga il "modesto" carnet dei maghi di Dungeon Master; l'accompagnamento sonoro offre, infine, quasi due ore di musica digitalizzata e campionata. Considerando dunque lo spessore qualitativo di Abandoned Places non si può non esclamare un fragoroso Eureka! perchè di giochi come questo in circolazione se ne trovano sempre molto pochi.

L'unica vera pecca di Abandoned Places è quella minima mancanza di qualità a livello visivo che porta alla luce sprite e dettagli grafici un tantino rozzi e forse troppo elaborati, rispetto a quelli FTL. Nel complesso, tuttavia, tale lacuna viene ampliamente superata e dimenticata da qualsiasi tipo di giocatore che potrà trovare in Abandoned Places ore ed ore, se non addirittura mesi, di sana e frenetica esplorazione in un universo tanto vasto quanto complesso. Electronic Zoo fa dunque centro alla grande con un prodotto destinato a far parlare di sè per molto tempo a venire.

TIME HORN IL CORNO DEL TEMPO

LINDASOFT

PREZZO: LIT. 39.000
USCITA: ADESSO
DISTRIBUITO DA: AUREA DISTRIBUZIONI

GRAFICA:
8,4

SONORO:
8

GIOCABILITA':
8,5

VAL. GLOBALE:
8,3

Time Horn è il primo, vero RPG scritto e realizzato interamente in Italia. La software house di Hypnotic Land, ha infatti dato il meglio di sè stessa, sfruttando tutte le potenzialità AMOS per creare qualcosa di unico, ricco, giocabile e divertente. Nasce allora un prodotto d'eccezione che, anche mancando di particolare originalità (ormai di RPG in circolazione ce ne sono già fin troppi) riesce ad imporsi sul mercato per qualità, costo e splendida fattura. Imperdibile!

Partorito dall'AMOS della Mandarin Software, Time Horn è il primo RPG computerizzato prodotto dalla rinomata Lindasoft. La storia è ambientata a Soldoro, un mondo chiaramente fantastico dove l'eterna, quotidiana, battaglia tra il bene ed il male si svolge tra gli eserciti del giusto regnante di Incanto e il malvagio Occulto Maestro, già incontrastato dominatore delle lande ghiacciate del nord di Soldoro. Il giocatore allora avrà la possibilità di impersonare il cavaliere Mordred, impegnandosi nella classica missione senza ritorno per salvare il reame di Incanto. Per far ciò si dovranno, dapprima recuperare cinque chiavi possedute da altrettanti discepoli dell'Occulto Maestro, quindi recarsi al tempio, per affrontare le prove degli dei e recuperare il sacro corno.
All'inizio del gioco Mordred non potrà certo dirigersi immediatamente verso le cinque fortezze dei discepoli, vista la sua inesperienza e mancanza di forza, abilità, coraggio, destrezza, ecc. Si dovranno perciò sostenere numerosi combattimenti casuali, per recuperare oggetti, denaro e punti "forza" da amministrare poi nel classico "bagaglio" delle caratteristiche RPG. Time Horn necessita, per il

funzionamento, di un intero Megabyte di memoria e preferibilmente di un secondo drive. Si gioca con mouse o con la tastiera, sfruttando un comodissimo sistema di gestione ad icone che sveltisce ulteriormente l'approccio al game. Lo schermo, suddiviso in finestre di differente funzionalità, presenta sempre la porzione di icone relative ai nostri avventurieri, scelti all'inizio della missione. Se ne possono arruolare fino ad un massimo di cinque, giostrando la composizione del nostro manipolo tra maghi, amazzoni, paladini, barbari e nani. Attenzione però, per reclutare ciascun personaggio dovremo possedere abbastanza quattrini per pagarlo: si tratta, ahimè, di mercenari!!! Non manca poi il classico emporio dove poter acquistare, vendere o barattare merci come, erbe curative, armi, pozioni, cibi, ecc., con cui rimpinguare la dotazione di ciascun membro del nostro gruppo. Tutte queste informazioni verranno poi richiamate nella schermata riassuntiva di ciascun personaggio, unitamente ai suoi punti saggezza, destrezza, forza, mobilità e resistenza, nonchè al tipo di protezione disponibile (scudi e armature), il livello di esperienza e, nel caso dei maghi, la potenza nel formulare incantesimi sempre più letali. A questo proposito cercate assolutamente di realizzare la magia "golem", tanto spassosa quanto divertente, vedendo prendere a clavate il nemico da un gigantesco energumeno al vostro servizio! C'è anche l'incantesimo per trasformare in ranocchi tutti gli avversari: sembra tuttavia che l'antidoto non sia stato ancora inventato, quindi provate, eventualmente, a telefonare ad una certa principessa!!!
Infine, Lindasoft non ha neanche dimenticato di offrire al giocatore numerose mappe grafiche delle aree esplorate, al fine di supportare ulteriormente gli sforzi compiuti dal giocatore. Ora, se a tutto questo aggiungiamo una stupenda gestione mouse con tantissime icone grafiche di eccezionale fattura, nonchè l'intera traduzione in italiano di tutto il programma, Time Horn si rivela uno

stupendo episodio RPG difficilmente rinunciabile da tutti gli appassionati Amiga. Non c'è nulla di nuovo, visto che Time Horn si ispira direttamente a giochi come Pool Of Radiance o Shadow Sorceror, ma l'estrema facilità di gestione, sposata ad una confezione grafica di tutto rispetto, fanno del primo RPG italiano computerizzato un vero e proprio gioiellino!

SUPER BASEBALL 2020

SNK

PREZZO: LIT. 359.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND

GRAFICA: 9

SONORO: 9

GIOCABILITA': 9

VAL. GLOBALE: 9

VG &CW YEP!

Il baseball del futuro non è mai stato così reale, dinamico, divertente ed immediato. Gli androidi computerizzati scagliano via la palla a 200 all'ora, gli arbitri li insidiano depositando mine sul pitch, la folla rumoreggia in uno stadio megagalattico spaziale, il gioco è furibondo ed inarrestabile. Spruzzateci su la miglior grafica vista fin'ora su Neo-Geo, tantissimi effetti sonori strabilianti ed il gioco è fatto. Super Baseball 2020 è l'unico, vero sport del futuro computerizzato!

Oggi giochiamo "al futuro", grazie all'ultima, stupenda produzione SNK per la "Ferrari" delle console. Compriamo allora un biglietto d'ingresso per il Cyber Egg Stadium, realizzato in orbita intorno alla Terra, e andiamoci a godere una rutilante partita di baseball dell'anno 2020. Inserire questa cartridge nel Neo-Geo è sicuramente come viaggiare sulla Time Machine di Ritorno Al Futuro, dato che la disciplina sportiva più amata dall'altra parte dell'oceano, viene qui sviluppata con tecnologie e supporti altamente sofisticati e fantascientifici, di impressionante resa spettacolare. I team sfidanti, che si possono selezionare da due differenti League (si parla comunque di SBA, Space Baseball Association, e non più di MBA!), sono composti da cyborg e da robot che giocano sul classico "diamante" immerso nel vuoto assoluto e circondato da più livelli di platee, sigillate da un resistentissimo plexiglass. No, aspettate a criticare e a sputar sentenze, non ci troviamo nella stesse "brutte acque" del Cyberball targato Domark; in Super Baseball 2020 tutto è stato curato alla perfezione e le stesse innovazioni futuristiche applicate alla disciplina ne rispettano l'intera giocabilità, sviluppo e carica d'agonismo, proprio come accadeva qualche "decennio" fa! La palla sfreccia via a più di 150 chilometri orari, questo è vero, i ricevitori montano sulle spalle particolari rocket-pack che consentono prese in volo a la Superman, mentre l'arbitro va via, via disseminando il pitch di mine, ma tutto questo, unito ad altre mille caratteristiche originali, non compromette in alcun modo la fluidità e il tipico divertimento di un incontro di baseball. Realizzato su ben 46 megabyte di cartuccia, Super Baseball 2020 ci viene proposto in classica rappresentazione tridimensionale prospettica, con lo splendido ausilio di un superbo scrolling omnidirezionale, di molteplici viste dall'alto e laterali, nonchè alcuni punti d'osservazione a "volo d'aquila" su parecchie fasi di gioco. I nostri giocatori sono poi interessati da un sistema dinamico di compravendita, che potremo gestire a seconda dei guadagni sviluppati ad ogni colpo vicente (gli Home Run appaiono particolarmente "gustosi" e redditizi in termini finanziari). Durante la partita infatti, capiterà che un battitore o un ricevitore esaurisca le batterie e, colpito in occasione di un lancio, crolli a suolo sfaciandosi in mille pezzi (e in strepitose animazioni!). Dopo che l'ambulanza meccanica avrà ripulito il campo, potremo perciò selezionare un sostituto dal "catalogo" previsto dal game. Attenzione però, colpire e distruggere un giocatore avversario, oltre che a comportare l'immediato rimpiazzo a spese nostre, potrebbe costarci un bel cartellino giallo o rosso! In alcuni punti del campo, man mano che la competizione prosegue, potremo incappare nello stesso inconveniente, qualora si calpestino le numerose mine deposte dall'arbitro! Il tutto scorre via liscio, più veloce della luce, a ritmo sempre più incalzante, strettamente arcade. Si può salvare ogni partita ed ogni progresso su Ram-Card e sono a disposizione dei vincitori, succulenti premi come, guardie del corpo a la Terminator, ecc., ecc. Se vi piace il baseball, se vi piacciono i giochi action, se amate la grafica spettacolare e se adorate farvi spaccare i timpani da soundtrack heavy Metal ed effetti sonori stupefacenti, ora sapete cosa comprare: al volo!!!

SEGA

F-22 INTERCEPTOR

ELECTRONIC ARTS

PREZZO: LIT. 115.000
USCITA: ADESSO DISPONIBILE
PRESSO: MICROMANIA E COMPUTER LAND

GRAFICA:
9

SONORO:
8,8

GIOCABILITA':
9

VAL. GLOBALE:
8,93

Il primo, vero e completo flight simulator bellico per Sega Megadrive non solo si rivela un prodotto di altissima qualità, indirizzato ad un pubblico esperto ed esigente, ma, soprattutto, riesce a far vacillare il PC MS/DOS dal suo "trono" di "macchina per simulare". Ottima gràfica, dettagliata, veloce, graffiante, favolosa giocabilità e commenti sonori d'atmosfera si fondono in cinque Megabyte di gioco decisamente in grado di strabiliare anche il "Falconiano" più immarcescibile. Provatelo!

Ancora oggi, dopo un paio di giorni di infuocate battaglie nei cieli tridimensionali Electronic Arts, molti esperti della nostra redazione stentano a credere al primo simulatore di volo per Megadrive. Un gioco così vasto, divertente, complesso e coinvolgente ce lo aspettavamo infatti più su un personal computer (chi pensa all'MS/DOS vince la bambolina!) che sul 16 bit Sega. Electronic Arts invece fa di tutto per scalzar via l'etichetta di "macchina da videogiochi" alla nota console portata alla ribalta da Sonic The Hedgehog e Castle Of Illusions, stipando nella malcapitata, classica cartridge qualcosa come 5 megabyte di dati, relativi ad una sfida aerea vissuta in un completissimo universo tri-di solido. A bordo del Lockeed F-22 Advanced Tactical Fighter, un prototipo di caccia multiruolo attualmente prossimo a sostituire i mitici Eagle Mc Donnel-Douglas, potremo dunque vivere fino a 100 differenti missioni di guerra, su mare e terra, di notte e di giorno, in inverno e in estate, ecc., confrontandoci con 20 tipi di avversari (MiG, SCUD e armi chimiche comprese) e utilizzando nove sistemi di difesa/offesa installati sul nostro velivolo. Si va quindi dai missili Maverick ai Sidewinder e dalle contromisure elettroniche ai più sofisticati sistemi di rilevamento e puntamento radar. Non mancano poi le fasi di decollo/atterraggio e di rifornimento in volo, tanto spettacolari quando impegnative. I teatri di battaglia proposti sono altrettanto molteplici e variano dalla fase di training a Washington all'infuocato Iraq e dalla Russia alla Corea del Nord. L'estrema velocità e versatilità dinamica offerta dall'ingegneria del 16 Bit Sega offre un livello di realismo particolarmente prossimo, se non superiore, a quello delle analoghe simulazioni belliche su PC a 30 MHz ed oltre. Nasce dunque un universo rigorosamente tridimensionale, solido, che si anima di vita propria sullo schermo, permettendoci la massima libertà di movimenti, acrobazie e finezze aerodinamiche che solo i veri assi della cloche potranno sfruttare per ogni missione. I comandi di gioco vengono, parallelamente, semplificati e "stivati" ai tre tasti del joypad che potranno gestire selezione ed attivazione delle varie armi, nonchè il richiamo delle schermate riassuntive o delle mappe del gioco. Non mancano infine, proprio come vuole la tradizione dei flight simulator, i punti di osservazione posti all'esterno del nostro caccia, che ci permettono di studiare con più chiarezza e completezza il mondo che ci circonda. Graficamente parlando quindi F-22 si dimostra un vero fiore all'occhiello nella già vastissima gamma di produzioni per Megadrive; riassumendo con particolare chiarezza, realismo e ricchezza di dettagli, tutta la dinamicità e la completezza che da sempre contraddistingue programmi come F-16 Falcon, F-18 Interceptor e F-117/A Stealth Fighter, questa cartuccia rende finalmente merito ad una console troppo spesso sposata ad un filone sciocchino e sbarazzino di videogame. Considerate dunque cosa potrebbe saltar fuori dall'attuale unità a CD per il Megadrive!!!

LYNX

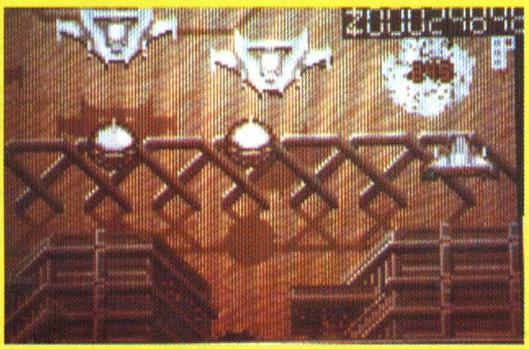
ZARLOR MERCENARY

ATARI

PREZZO: LIT. 79.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: PERGIOCO
GRAFICA:
8,3
SONORO:
8
GIOCABILITA':
8,6
VAL. GLOBALE:
8,3

Zarlor Mercenary è un simulazione di battaglia extraterrestre (guarda che novità?!) giocabile da uno a quattro sfidanti. Lo scopo del game è chiaramente quello di distruggere e blastare le astronavi dei Mendicanti, le città, le costruzioni industriali e gli altri obiettivi strategici previsti dalla missione. Se faremo un buon lavoro non riceveremo onorificenze o glorie particolari, bensì corposi contributi in denaro sonante, nella migliore tradizione di mercenari appunto. Se guadagneremo abbastanza potremo, com'è du'uopo in ogni shoot'em up che si rispetti, acquistare nuove astronavi da guerra e strumenti d'offesa ancor più sofisticati, indispensabili per proseguire nel gioco. Nulla di nuovo dunque per un classicissimo shoot'em up a scrolling verticale; ciononostante la possibilità di partecipare in contemporanea con più amici, affrontando i nugoli di nemici e bersagli sullo stesso schermo di gioco, aggiunge una nota particolarmente dinamica ed originale a questo peraltro scontato soggetto. Nelle partite con più di un giocatore, le astronavi di ciascuno saranno di un unico colore e bisognerà perciò destreggiarsi in un concreto "gioco di squadra" al fine di moltiplicare la potenza di fuoco ai danni del nemico. Se qualcuno ha paura e vuole "nascondersi" in posizione arretrata, un colpo alleato servirà a svegliarlo dal suo sacro terrore e a farlo ritornare in battaglia, più aggressivo di prima. Sei sono in totale le missioni di guerra, con differenti obiettivi e finalità; al termine di ciascuna potremo visitare l'immancabile "Emporio del Mercenario" dove ci sarà da sbizzarrirsi in uno "shopping" bellico! Grafica e sono si rivelano all'altezza della situazione, per sviluppare uno shoot'em up frenetico e coinvolgente, destinato, ahimè, ad incontrare il solo consenso degli smanettoni indefessi!

L'arcade spara spara raddoppia, anzi, quadruplica il suo potenziale impatto nei confronti della vastissima genìa di appassionati. A Zarlor Mercenary si può infatti blastare tutto da soli o in compagnia, riverniciando di giocabilità tutta nuova un soggetto altrimenti scontato e ripetitivo. Ottima comunque la grafica ed il sonoro, nella miglior tradizione "portatile" arcade!



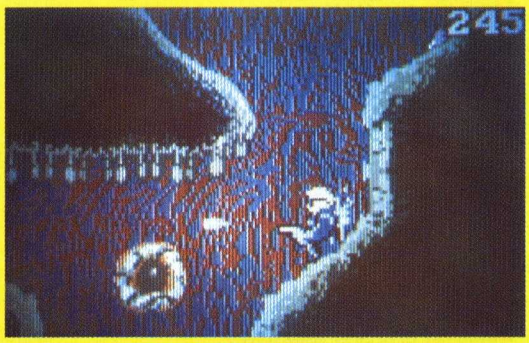
SLIME WORLD

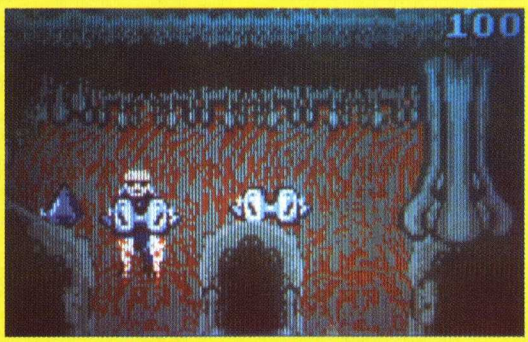
ATARI

PREZZO: LIT. 79.000
USCITA: ADESSO
DISPONIBILE
PRESSO: PERGIOCO
GRAFICA:
8,7
SONORO:
8,8
GIOCABILITA':
8,8
VAL. GLOBALE:
8,76

Siete nei panni di Todd, un coraggioso ed intrepido esploratore galattico che fa l'occhiolino al più blasonato Roger Wilco di casa Sierra. Sia che siate soli, soletti o che facciate parte di un team da due a otto giocatori, non incontrerete altro che pianeti pieni zeppi di strane e pericolose creature, pronte a fagocitarvi in un batter d'occhio. Grazie al diario di bordo di un'astronave andata alla deriva negli spazi eterni, avete infatti trovato la via per raggiungere Slime World, il mondo degli alieni schifiltosi, dove il blob, le amebe e le larve abbondano a dismisura. Eccoci allora tramutati in una specie di Ghostbuster spaziali, alle prese con un bel "risucchia-alieni" capace di ripulire l'intero... gioco! Sia che giochiate da soli o in compagnia, lo scopo di ognuna delle sei, lunghissime missioni, sarà quello di ripulire il perimetro infestato dagli alieni e quindi localizzare una capsula di salvataggio che vi porterà, sani e salvi, alla missione successiva. Certo, sfidando più amici con l'opzione Comlynx, ci sarà decisamente da "scannarsi" nel tentativo di raggiungere l'unica via di salvezza, evitando di rimanere imprigionati tra gli "slime". La grafica del gioco è stupefacente e ci permette una rotazione animata a 360 gradi su qualsiasi fondale, perennemente "imbrattato" di terribili alieni. Gli effetti sonori sono decisamente simpatici e, nel complesso, Slime World si presenta come una fra le più originali, curate e divertenti cartridge per l'Atari Lynx.

Il "Mondo Slime" è un pazzo, buffo e fantasmagorico universo arcade dove potremo tuffarci in compagnia del nostro Lynx e di un soggetto di gioco tipicamente coin-op. Mondi da esplorare, alieni da distruggere e blob da risucchiare a la Ghostbuster condiscono infatti una cartuccia terribilmente divertente, piena zeppa di grafica sonoro d'eccezione. Volete divertirvi anche in compagnia? Slime World sarà la scelta giusta!





Il negozio è in via San Prospero 1
piazza Cordusio, MM1
MILANO

LISTINO COMPARATO DEI VIDEOGAMES 16 BIT

TITOLO	TRA	AMI	PC	SCHEDE
'NAM		49,9	59,90+	
3D CONSTRUCTION KIT	SI	99,9	99,90+	CEV
3D POOL		19,9	19,5$	HCEV
4D SPORTS BOXING		....	49+	HCEV
4D SPORTS DRIVING		....	59,90+	HCEV
500 C.C. MOTO MANAGER	ITA	49,9	....	
688 ATTACK SUB	SI	49,9	69,90+	HCEV
A-10 TANK KILLER		79,9	79,90+	CEV
A.G.E.		49,9	59,90$*$	V
ACTION STATIONS!		....	35+	
AD&D COMPILATION		79,9	89,90$*	COMP
ADS Advanc.Destroyer Simulator	SI	29,9	29,90*	CEV
AFRIKA KORPS	SI	49,9	....	
AIR COMBAT ACES	SI	59,9	69,90$*	CE
AIR COMBAT Chuk Yeager's	SI	....	69$*	CEV
AIR SUPPLY		29,9	....	
AIR/SEA SUPREMACY	SI	59,9	69,90$*	COMP
ALIEX		29,9	....	
ALTERED DESTINY		59,9	....	
AMNIOS	SI	49,9	....	
ANCIENT GAMES		19,9	....	
ARACHNOPHOBIA	SI	....	49,90*$	CEV
ARMOR ALLEY		....	69,90$*	CEV
ARMOUR-GEDDON	SI	49,9	....	
B.A.T.	SI	59,9	59,90*$	V
BARBARIAN		....	19,90$	
BATMAN THE MOVIE		19,9	29,90+	CEV
BATTLE COMMAND		....	59,90+	CEV
BATTLECHESS WINDOWS		....	72+	CE
BATTLESCAPES	SI	49	49+	COMP
BEACH VOLLEY		19,9	....	
BEAST BUSTERS		29,9	....	
BETRAYAL	SI	69,9	79,90$	E
BIG BUSINESS	SI	49,9	49,90*$	CEV
BIG DEAL		69,9	69,90+	CEV
BIG GAME FISHING	ITA	59,9	69,90$*	CE
BILL & TED'S Excellent Advent.		69,9	72+	CEV
BIONIC COMMANDO		....	19,90$	
BLADE WARRIOR		49,9	....	
BLOODWICH	SI	....	69,90$*	CEV
BRAIN BLASTERS	SI	49,9	....	
BREACH 2 Enhanced	SI	49,9	59,90$	CEV
BRIGADE COMMANDER		59	....	
BUBBLE BOBBLE		19,9	....	
CALIFORNIA GAMES	SI	19,9	19,5*$	
CALIFORNIA GAMES II		....	69,90+	CEV
CANTON	ITA	49	....	
CAPCOM COLLECTION	SI	59,9	....	
CAPTAIN PLANET	SI	49,9	....	
CARCHARODON WHITE SHARKS	SI	39	....	
CARRIER COMMAND		19,9	19,90*$	HCEV
CASTLES	SI	....	59$*	CEV
CENTURION DEFENDER OF ROME	SI	59,9	59,90$*	EV
CHALLENGE GOLF		59,9	....	
CHAMPION DRIVER	ITA	49,9	....	
CHARGE OF THE LIGHT BRIGADE	SI	49,9	....	
CHART ATTACK	SI	59,9	....	
CHASE H.Q.II - S.C.I.	SI	29,9	....	
CHESSMASTER 2100		59,9	....	
CHUCK YEAGER'S ADV.FLIGHT 2.0	SI	59,9	....	
COHORT	SI	49,9	59,90$*	CEV
COLOSSUS CHESS 4	ITA	39	....	
COMMAND H.Q.		....	79,90$	
CONFLICT EUROPE		19,9	....	
CONFLICT: MIDDLE EAST		69,9	69,90$	CE
CONQUEROR	SI	....	19,90$	
CRAZY CARS		19,9	....	
CRUISE FOR A CORPSE		....	59,90$*	
CRYSTALS OF ARBOREA	SI	39	39$*	HCEV
DALEY THOMPSON'S OLYMPIC CHALL		19,9	....	
DAS BOOT		49,9	....	
DEATH KNIGHTS OF KRYNN		69,9	69,90$	CE
DEATHBRINGER	SI	29,9	29,90$*	CEV
DEFENDER OF THE CROWN		19,9	19,90*$	CE
DELUXE STRIP POKER 2	SI	49,9	59,90$*	EV
DINOWARS		49,9	49,90$*	CEV
DISC		....	59*$	CEV
DOUBLE DRAGON II	SI	....	29,90*	CE
DRAGON FIGHTER	SI	49,9	....	
DRAGON NINJA		19,9	....	
DRAGONSTRIKE		69,9	....	
DUCK TALES The Quest For Gold	SI	49,9	49,90$	CE
DUNGEON MASTER		49,9	....	
EARL WEAVER BASEBALL II		....	89,90$*	CEV
ELF		29,9	....	
ELITE PLUS		....	89,90*$	EV
ELVIRA	SI	49	69*	EV
EMPIRE	SI	59,9	....	
ENGLAND CHAMPIONSHIP SPECIAL	SI	29,9	49,90*$	CEV
ESCAPE FROM COLDITZ		59	....	
ESS MEGA European Station Sim.	SI	....	99$*	V
EUROPEAN SUPERLEAGUE	SI	49,9	49,90$*	CE
EXILE		49,9	....	
EYE OF THE BEHOLDER		69,9	69,90$*	CEV
F-117A STEALTH FIGHTER 2.0		....	89,90*$	V
F-14 TOMCAT		....	59,90*$	EV
F-15 STR.EAGLE II SCENARY DISK		....	49,90$*	CEV
F-15 STRIKE EAGLE II	SI	79,9	89,90$*	
F-19 STEALTH FIGHTER	SI	69,9	99$*	HCEV
F-29 RETALIATOR	SI	59,9	59,90+	EV
F1 G.P. CIRCUITS	ITA	29,9	....	
FALCON 3		....	99,90$*	EV
FALCON The classic collection		69,9	....	
FASCINATION		59,9	59,90$$	V
FAST LANE	SI	....	59,90$*	COMP
FERRARI FORMULA ONE	SI	....	59,90*	HCE
FEUDAL LORDS	SI	49,9	....	
FINAL FIGHT	SI	29,9	....	
FLIGHT OF THE INTRUDER		59,9	....	
FOOTBALL CHAMP	ITA	59,9	....	
FOOTBALL DIRECTOR 2	ITA	59,9	....	
FORMULA 1 3D	ITA	49,9	....	
FORMULA 1 MANAGER 1990	ITA	....	49,90*$	HC
FORT APACHE	SI	49,9	....	
FRANK BRUNO'S BOXING	SI	....	30$	
GATEWAY TO THE SAVAGE FRONTIER		....	69,90$*	CEV
GEISHA	ITA	59,9	59,90$*	
GEM'X	SI	39	....	
GENGHIS KHAN		....	69,90+*	E
GERM CRAZY		39	....	
GETTYSBURG	SI	49	49+	
GHOSTBUSTERS II	SI	19,9	....	
GOBLIIINS		49,9	49,90$*$	CE
GODS		49,9	....	
GOLDEN AXE	SI	49,9	49,90+	
GRAND PRIX		79,9	....	
GRAND SLAM BRIDGE	SI	....	59,90*$	HC
GRANDSTAND	SI	49,9	....	
GUNSHIP 2000	SI	....	89,90$*	V
HALLS OF MONTEZUMA		69,9	....	
HAMMERFIST	SI	39	....	
HARD DRIVIN'	SI	19,9	19,90+	
HARD DRIVIN' II	SI	29,9	29,90+	
HARD NOVA	SI	49,9	59,90$	EV
HEART OF CHINA		....	89,90$*	V
HEART OF THE DRAGON		49,9	....	
HERO'S QUEST		89,9	....	
HEROES OF THE LANCE	ITA	19,9	19,90*$	CE
HEROQUEST	SI	49,9	....	
HEROQUEST Return of Witch Lord	SI	29,9	....	
HUNTER		49,9	....	
I PLAY 3D SOCCER	ITA	59,9	....	
IKARI WARRIORS		....	25$	CE
IL PADRINO		49,9	59,90+	
IMPERIUM	SI	49,9	59,90$*	HCEV
INDIANAPOLIS 500	ITA	....	59,90*$	CEV
INDY Action game	SI	19,9	19,90$	CEV
INTERCHANGE	SI	29,9	....	
INTERNATIONAL ATHLETICS CHAMP.	ITA	39,9	....	
JACK NICKLAUS CLIP ART		33	33+	CEV
JACK NICKLAUS COURSES OF 1991		33	33$*	CEV
JACK NICKLAUS INTERNATIONAL		....	33$	
JACK NICKLAUS UNLIMITED GOLF		72	72$*	CEV
JAMES BOND COLLECTION	SI	49,9	....	
JETFIGHTER II		....	79,90+	CEV
JIMMY WHITE'S SNOOKER	SI	59,9	....	
KICK OFF 2	SI	29,9	49,90$*	EV
KICK OFF 2 RETURN TO EUROPE		19,9	....	
KICK OFF 2 THE FINAL WHISTLE	SI	29,9	....	
KICK OFF 2 WINNING TACTICS		19,9	....	
KING'S QUEST V	ITA	....	99,90*$	V
KLAX	SI	19,9	19,90$*	
LA STORIA INFINITA II	ITA	29,9	....	
LARRY V		....	89,90$*	V
LAST BATTLE	SI	49	....	
LAST NINJA III	SI	49,9	....	
LEMMINGS		49,9	69,90+	CEV
LIFE & DEATH		49,9	....	
LIFE & DEATH II THE BRAIN		....	49,90$*	EV
LINKS BAY HILL CLUB CHAMP.COUR		....	49,90$	V
LINKS CHAMPIONSHIP COURSE		....	69,90$	V
LINKS THE CHALLENGE OF GOLF		....	99,90*	V
LOMBARD RALLY		19,9	....	
LONE WOLF Mirror of Death		....	49,90$	HCE
LORD OF THE RINGS	SI	....	69,90$*	CV
LOTUS TURBO CHALLENGE 2	SI	49,9	....	
LUPO ALBERTO	ITA	29,9	....	
MAC ARTHUR'S WAR Battles Korea		....	99*	HCEV
MANCHESTER UNITED EUROPE	SI	49,9	....	
MARIO ANDRETTI'S Racing Chall.	SI	....	59*$	EV
MARTIAN DREAMS		....	69,90$*	EV
MARTIAN MEMORANDUM		....	89,90$	V
MEDIEVAL LORDS		....	69,90$	CE
MEGA LO MANIA		69,9	....	
MEGAFORTRESS		....	59,90$	V
MEGATRAVELLER 1	SI	39	....	
MEGATRAVELLER 2	SI	....	69,90*$	EV
MERCHANT COLONY	SI	49,9	59,90$*	CEV
MIDWINTER II Flames of Freedom	SI	69,9	....	
MIG-29 FULCRUM	SI	....	59,90+	CEV
MIG-29M SUPERFULCRUM	SI	69,9	79,90+	CEV
MOONBASE		....	79,90+	HCEV
MOONSHINE RACERS	SI	....	29,90*$	EV
MULTI-PLAYER SOCCER MANAGER	SI	49,9	....	
NAPOLEON I Campaigns 1805-1814		59,9	....	
OBITUS	SI	69,9	....	
OUT RUN EUROPA	SI	29,9	....	
OVER THE NET	ITA	....	39+	CE
P.P. HAMMER	SI	49	....	
PANZA KICK BOXING	SI	29,9	29,90$*	CEV
PANZER BATTLES		....	72*	HCEV
PGA GOLF	SI	59,9	69,90$*	HCEV
PIT FIGHTER		29,9	29,90+	
PLAYER MANAGER	SI	49,9	....	
POLICE QUEST III		....	99,90$*	V
POOL OF DARKNESS		....	69,90$*	EV
POPULOUS	SI	....	59,90$	CEV
POWERMONGER	ITA	59,9	....	
PREHISTORIC	SI	29,9	29,90$*	HCEV
PREMIER COLLECTION	SI	49,9	....	
PRINCE OF PERSIA		29,9	29,90+	CEV
PRO TENNIS TOUR 2	SI	49,9	49,90*$	CEV
PRO-SPORT CHALLENGE		59,9	69,90$*	COMP
R-TYPE 2		49,9	....	
RAILROAD TYCOON	SI	79,9	....	
RBI BASEBALL II	SI	49,9	59,90+	CE
RED BARON		....	89,90$*	V
RIDERS OF ROHAN		....	69,90$*	EV
RISE OF THE DRAGON		99,9	....	
ROBIN HOOD	SI	49,9	49,90$*	EV
ROBOCOD James Pond 2		29,9	....	
ROBOCOP II	SI	29,9	....	

LEGENDA : AMI=AMIGA PC=MS/DOS $=DISC 3 1/2 *=DISC 5 1/4 +=DISC 3&5
SCHEDE: H=HERCULES C=CGA E=EGA V=VGA
TRA: SI=MANUALE O CARICAMENTO IN ITALIANO ITA=ANCHE SOFTWARE IN ITALIANO PREZZI IN MIGLIAIA DI LIRE

Vendita per corrispondenza in tutta Italia
telefonare ai numeri: 02 / 874580 - 874593
in Dicembre le spedizioni si effettuano esclusivamente per Corriere

BUON NATALE E FELICE ANNO NUOVO

ROCKET RANGER		19,9	19,90*$	CE
ROLLING RONNIE		29,9	29,90$*	
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS		89	....	
RUGBY The World Cup	SI	29,9	....	
RULES OF ENGAGEMENT		....	69,90$*	CEV
SAN FRANCISCO HERT		29,9	29,90$*	
SANDS OF FIRE		....	69,90$*	CEV
SEARCH FOR THE KING		59,9	....	
SEARCH FOR THE TITANIC		....	69,90+	CEV
SECRET OF MONKEY ISLAND	ITA	69,9	69,90$*	CE
SECRET OF MONKEY ISLAND VGA	ITA	....	89,90$*	V
SECRET OF THE SILVER BLADE		69,9	....	
SECRET WEAPONS OF LUFTWAFFE	ITA	....	99$	EV
SHADOW DANCER	SI	29,9	....	
SHADOW OF THE BEAST	SI	19,9	....	
SHADOW SORCERER	ITA	59,9	69,90*$	CEV
SILENT SERVICE II		79,9	79,90$	CEV
SIM CITY ANCIENT CITIES		33	....	
SIM CITY FUTURE CITIES		33	....	
SIM EARTH	SI	....	89,90+	HEV
SINBAD Throne of Falcon		19,9	19,90$	CE
SKI OR DIE	SI	49,9	....	
SOCCER MATCH		19,9	....	
SPACE 1889	SI	....	69,90*$	CEV
SPACE QUEST 1 Roger Wilco		....	89,90*$	V
SPACE QUEST II		....	79,90+	HCEV
SPACE QUEST IV		....	89,90$*	V
SPEEDBALL 2		....	79,90$*	EV
SPIRIT OF EXCALIBUR		59,9	59,90$	EV
SPOT	SI	49,9	49,90+	CEV
SQUASH J.KHAN	SI	39	39*$	HCEV
STARFLIGHT II	SI	59,9	....	
STORMOVIK SOVIET ATTACK FIGHT.	SI	....	69,90$*	CEV
STRIKE 2		....	29,90$	EV
STRIKER MANAGER	SI	59,9	....	
SUPAPLEX	SI	59,9	....	
SUPER MONACO G.P.	SI	29,9	....	
SUPER OFF ROAD	SI	....	29,90+	
SUPER SEGA		59,9	....	
SUPER SIM PACK	SI	59,9	....	
SUPER SKWEEK		49,9	....	
SUPER SPACE INVADERS	SI	29,9	....	
SUPERLEAGUE SOCCER		19,9	19,90$	
SWAP	SI	49	49$	CEV
SWITCHBLADE II	SI	49,9	....	
TEAM YANKEE	ITA	39	....	
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	ITA	29,9	29,90$	
TENNIS CUP		19,9	19,90$	
TERMINATOR 2	SI	29,9	29,90+	EV
TEST DRIVE III The Passion		....	69,90*$	EV
THE ADVENTURE OF WILLY BEAMISH		....	99,90$	V
THE BARD'S TALE III	SI	69,9	69,90$*	CEV
THE BASKET MANAGER	ITA	....	59,90$*	CEV
THE BLUES BROTHERS	SI	29,9	49,90**	HCEV
THE CARDINAL OF THE KREMLIN		....	72,90+	CEV
THE FINAL CONFLICT	SI	....	49,90*$	CEV
THE GOLD OF THE AZTECS	SI	....	29,90*$	CE
THE HOUND OF SHADOW	SI	49,9	....	
THE HUNT FOR RED OCTOBER		49,9	59,90*	CEV
THE IMMORTAL	SI	....	59,90$*	EV
THE KEYS TO MARAMON		....	69,90$*	CE
THE KILLING CLOUD		49,9	79,90$*	CEV
THE KING OF CHICAGO		....	19,90$	CE
THE MAGIC CANDLE Vol.1		....	69,90*$	CE
THE MAGNETIC SCROLLS	SI	49,9	59,90$	COMP
THE NEW ZEALAND STORY		19,9	....	
THE SIMPSONS		29,9	49,90+	
THE TERMINATOR		....	69,90*$	EV
THEIR FINEST HOUR BATTLE BRIT.	SI	49,9	49,90*	CEV
THEIR FINEST MISSIONS Vol.1	SI	....	49,90$*	CEV
THEME PARK MYSTERY	SI	....	49,90+	CEV
THUNDERHAWK AH-73M		59,9	....	
TIME WARP DRAGON'S LAIR II		....	99,90$	CEV
TOKI		29,9	....	
TOM AND THE GHOST		49,9	....	
TOP SHOTS		19,9	....	
TOURNAMENT GOLF	SI	35	39*$	E
TOYOTA CELICA GT RALLY	SI	49,9	....	
TRIAL BY FIRE HERO'S QUEST II		89,9	89,90+	HCEV
TURBO OUT RUN	SI	19,9	....	
TURRICAN	SI	19,9	....	
TURRICAN II The Final Fight	SI	29,9	....	
TURTLES II The Coin-Up		49,9	49,90$*	
TV SPORTS FOOTBALL		19,9	19,90$*	CE
TYPHOON OF STEEL CONSTR.SET		69,9	69,90$*	CE
ULTIMA V Warriors of Destiny		49,9	....	
ULTIMA VI The False Prophet		....	59,90+	HCEV
ULTIMATE BASEBALL T. LA RUSSA		....	69,90$*	EV
UMS II NATIONS AT WAR	ITA	69,9	79,90$*	CEV
UTOPIA Creation of a Nation	SI	69,9	....	
VIRTUAL WORLDS	SI	49,9	49,90$	COMP
WARLORDS		69,9	69,90*	EV
WATERLOO		....	19,90$	CE
WHITE DEATH		....	35+	
WILD WHEELS		29,9	29,90+	
WING COMMANDER		....	59,90$*	EV
WING COMMANDER DATA DISK 1		....	29,90*	EV
WING COMMANDER II		....	79,90$	EV
WING COMMANDER SECRET MISS. 2		....	29,90$*	EV
WORLD CLASS LEADERBOARD		15	....	
WORLD CUP '90	ITA	....	29,5+	CE
WORLDS AT WAR		49,9	59,90+	HCEV
WRATH OF THE DEMON	SI	69,9	69,90$*	CEV
WRESTLING WWF		29,9	....	
XENON 2 Megablast		19,9	19,90$	HCEV
ZELIARD		....	59,90+	HCEV

49900 lire
gioco da tavolo fantasy
con 35 miniature in plastica e tabellone tridimensionale, per 2-5 giocatori

SEGA MEGADRIVE 279000

GAME GEAR

279000

GAME BOY

149000

LYNX 2°

224000

Game Art Anna Spina

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LA SOLUZIONE DI WIZARDRY 6:BANE OF THE COSMIC FORGE

By Cantisani Alessandro

LIV+1
+ DOOR-GATE
D STAIRSDOWN
U STAIRS UP
#1 ALTARE
C CHEST
X OBJECT
#2 DESCRIZIONE
FALSEWALL
^ PULSANTE
: ARCO

LIV +2

LIV +3
+ DOOR-GATE
C CHEST
D STAIRS DOWN
X OBJECT
#1 DESCRIZIONE VEDUTA
#2 CADAVERE
#3 L'MONTES - NPC
: ARCO

LIV +4

LIV +5
P PIT
#1 BARATRO DEL CAMPANILE

LA SOLUZIONE DI POLICE QUEST III

By Magnaghi Paolo

PRIMO GIORNO:
Entrate nell'ufficio del sergente, andate alla scrivania appoggiata al muro di destra. Guardate nel cestino della scrivania. Leggete la nota.
Andate nella Briefing Room e parlate con l'agente Morales.
Andate di fronte alla stanza e prendete il clipboard che si trova a sinistra del podium.
Tornate nel vostro ufficio ed interrogate Morales. Dopo che Morales si sarà seduta, parlatele.
Continuate a parlare fino a che essa non se ne andrà. Usate la forma SUSTAINED.
Andate nella Locker Room, trovate il vostro locker che è situato nel mezzo della fila mediana. Apritelo e prendete il nightstick, il flashlight ed il notebook.
Appena sotto la hall, uscendo dalla Locker Room, vi è un Supply Closet: apritelo e prendete delle batterie ed i Flares (il tutto sempre al primo piano). Al terzo piano avrete bisogno del Computer ID Request Form (che si trova nel cestino del vostro ufficio). Presentate la Form al capo tecnico ed egli vi darà una carta d'accesso per il computer sulla vostra scrivania. Clicccate con la mano sulla carta. Dopo aver ricevuto la carta dall'Electronic System Control, tornate alla vostra scrivania e provate la vostra macchina.
Alzatevi ed esplorate la stazione. Dopo un po' di tempo sarete chiamati: usate il telefono sulla vostra scrivania per rispondere. Prendete l'auto e andate in strada. Per salire sulla macchina cliccate con la mano sulla porta del conducente e per scendere cliccate con l'icona Walk sempre sulla porta della vettura.
L'automobile si guida muovendo la piccola macchinina che appare sullo schermo: usate le sirene solo se necessario. Guidate lungo il fiume (River) finché non troverete il segnale delle Aspen Falls. Fermate l'auto e scendete.
Parlate con la donna che porta il bimbo, poi andate di uno schermo a destra per trovare un uomo. Cliccate su di esso con la mano. Egli lancerà il vostro distintivo nel fiume e poi ci si tufferà. Mentre starà nuotando frugate fra i suoi vestiti: troverete delle chiavi - lanciatele nel fiume. Prima che vi attacchi, selezionate il Nightstick e cliccatelo sull'uomo. Quando l'avversario sarà a terra schiaffeggiatelo, portatelo alla macchina, fatelo sedere al posto del passeggero e conducetelo alla prigione che si trova alla stazione di polizia. Arrivati qui mettete la pistola nel Locker Gun. Entrate nella prigione e andate nella Booking Window. Prendete il coltello dell'uomo e deponetelo nel Property Drawer. Date al Jailer la patente dell'arrestato, cliccate con la mano sulla Sally Port Door e date il corretto Section Number.
Ora sarà tempo di perlustrare la Freeway 41 fino a che non vi sarà un problema con Morales. Parlate prima con Morales poi con l'altro uomo ed infine ancora con Morales. A questo punto apparirà un Decision Dialog Box sullo schermo: selezionate il Signature Box.
Parlate con l'uomo ancora una volta poi risalite sulla macchina e continuate a perlustrare la strada. Potrete fermare chiunque violi la legge. Cliccate con l'occhio sulla macchina sospetta ed avrete una descrizione della stessa e il relativo License Plate Number (il numero di targa, cioè). Cliccate con la mano sul computer, selezionate Plate ID ed inserite il numero di targa per ottenere una descrizione completa del veicolo e del conducente.
Se vi imbattete in una macchina del Lytton's Finest Working Undercover che viaggia superando i limiti di velocità NON FERMATELA! Per compilare una multa, innanzitutto segnate l'ora che appare sull'angolo sinistro dello schermo, prendete la patente del tizio che avrete fermato e cliccatela sul vostro computer. Selezionate Form 900, inserite l'ora ed il numero della violazione (guardare sul manuale del gioco). Cliccate sulla multa e sulla patente e datele al sospetto. Se troverete un ubriaco inizialmente parlategli diverse volte. Fategli il Field Sobriety Test muovendo le dita da un estremo all'altro dello schermo. Perquisite quindi il personaggio arrestato. Selezionate le manette dall'inventario ed usatele sull'uomo. Fatelo quindi salire sulla vostra macchina e conducetelo alla prigione. Arrivati qui toglietegli le manette e fategli il Breath Test con la macchina lì presente.
Cliccate con la mano sul Property Drawer e l'ubriaco svuoterà le sue tasche. Accusatelo con l'accusa APPROPRIATE (sempre descritta nel manuale). Se troverete infine un'auto che blocca il traffico attiratene l'attenzione del conducente posizionandovi dietro alla vettura a sirene e luci spiegate.
Andate quindi all'Oak Tree Mall, guardate Marie e prendete la Gold Chain dalla sue mani; andate poi con lei all'ospedale. Quando tornerete qui parlate con il reporter. Egli vi lascerà la sua Business Card. Mettete le batterie nel Flashlight ed accendetelo. Cercate nella macchina di Marie e prendete la Bronze Star.
Andate a casa.

SECONDO GIORNO:
Alzatevi e vestitevi.
Prendete la cassetta musicale dal ripiano più alto del vostro Closet e poi andate alla stazione. Qui arrivati entrate nell'ufficio omicidi dove siete stati assegnati.
Annotatevi i due casi che il capitano di darà. Fatto questo selezionate il computer ed inserite la vostra Access Card.
Attivate la Homicide Directory e poi il Serial Number. Digitate il vostro Serial Number che si trova dietro la stella di bronzo (Bronze Star). Vi verrà dato un Case Number; selezionate il Review Case e digitate il Case Number. Digitate i due Case Number che il capitano vi avrà precedentemente assegnati. Consultate questi casi e segnatevi l'ora e i luoghi di ciascuno di essi. Fatto ciò parlate all'agente che sta leggendo il giornale. Egli vi darà un suggerimento su cosa fare dopo. Chiamate il giornalista con cui avrete parlato la sera prima (il suo biglietto da visita si trova nel vostro inventario). Registrate la Bronze Star e la Gold Chain come testimonianza per il caso 199144 nell'Evidence Booking Room, accanto all'ingresso della prigione.
Andate all'ospedale a visitare Marie. Fatevi dare il numero di stanza dalla capo sala. Comprate una rosa dal fiorista. Date il fiore e la cassetta musicale a Marie. Baciate quest'ultima e lasciate l'ospedale.

TERZO GIORNO:
Quando arriverete alla stazione guardate nel cestino della vostra scrivania e leggete la nota in esso contenuta. Uscite dalla stazione e andate nella locazione indicata dalla nota. Arrivati al magazzino abbandonato salite le scale sopra la pila di carta, accanto alla Shopping Cart.
Identificatevi selezionando il vostro portafoglio dall'inventario e cliccandolo sulla persona lì presente. Avrete così trovato il testimone di cui parla la nota.
Fatto questo assicurate il carro con le manette e la Bag Lady verrà con voi alla stazione di polizia. Qui giunti parlate con la donna: prendete la colazione dalla scrivania accanto alla vostra (sempre nell'ufficio omicidi) e datela alla donna. Usate il computer e selezionate prima Tools e poi Drawing Composite. Usate il Drawing Composite fino a che la donna vi dirà che ogni caratteristica è quella giusta. Selezionate quindi Search ed aspettate fino a che la donna vi darà un'identificazione positiva. Spegnete il computer e riaccompagnate la donna al magazzino. Non dimenticate di riprendervi le manette.

QUARTO GIORNO:
Andate alla stazione ed entrate nel vostro ufficio. Guardate nel cestino e leggete il mandato di comparizione. Prendete l'ascensore per l'Electronic System Control Office e prendete il Tracking Device dal cassetto della scrivania del capo tecnico.
Andate al piano terra e prendete la Calibration Chart che si trova nel cruscotto della macchina

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

LA PAGINA DELL'AVVENTURA

della polizia (Black And White Patrol). Prendete la macchina normale (Unmarked Car) e andate al tribunale. Qui giunti cliccate l'icona TALK sui procuratori per rispondere alle domande. Date la Calibration Chart al procuratore dell'accusa quando ve la chiederà. Siate sicuri di essere entrati al momento giusto quando avrete dato il biglietto a Juan. Quando l'agente Morales andrà a ricevere una telefonata, prendete la chiave dalla sua borsa. Fate fare una copia della chiave da Zac; pagate quest'ultimo per il suo lavoro e rimettete a posto la chiave prima che la donna torni in macchina con voi. Andate alla Alley Murder Scene. Mentre Morales farà le foto, aprite, innanzitutto, il baule della macchina, poi la cassetta in esso riposta e prendete i Toothpick, lo Scraper e le Envelopes. Esaminate il corpo della vittima e perquisitelo, prendendogli la patente. Cliccate il Notebook sulla patente, cliccate il Toothpick sulle unghie del cadavere, apritegli il vestito e guardate il pentagramma: cliccate il Notebook sul pentagramma.
Andate a sinistra dietro alla macchina abbandonata e cliccate l'occhio su di essa. Prendete il Paint Sample cliccando con lo Scraper su di esso. Andate verso il baule della vostra macchina e rimetteteci dentro i Toothpick, lo Scraper e le Envelopes non utilizzate. Tornate alla stazione di polizia.
Qui andate alla sezione omicidi e guardate nel cestino della vostra scrivania; leggete la nota. Accendete il computer, cliccate su Omicide, e selezionate New File. Registrate le vostre prove nell'Evidence Booking Room sotto il numero del caso da voi appena creato.
Andate all'ospedale. Guardate la cartella clinica ai piedi del letto di Marie. Guardate la quarta bottiglia e notate la differenza fra la prescrizione del dottore e l'attuale contenuto della bottiglia. Schiacciate il bottone sopra la testa di Marie e parlate con l'infermiera e con il dottore. Tornate a casa.
QUINTO GIORNO:
Andate alla stazione di polizia; entrate nella sezione omicidi e leggete il Memo sul Bullettin Board. Andare al pianoterra, consegnare le buste all'ufficio addetto che le cataloga al caso 199145. Accendete il computer e selezionate Evidence Analysis e prendete nota della descrizione dei possibili veicoli sospetti. Richiedete l'invio, tramite il telefono, e chiedete di radiodiffondere un B.O.L. (Be On Lookout) per i veicoli sospetti. Usate ancora il computer, selezionate prima Tools e poi City Map. Digitate le locazioni dei tre assassinii e del tentativo di omicidio di Marie.
Unite le locazioni ed apparirà un pentagramma incompleto (probabilmente dovrete tentare più di una volta). Collegate il quinto punto tra l'ottava e la nona strada di Palm. Questa sarà la locazione del prossimo, possibile omicidio. Andate nello Psychologist's Office, prendete la scheda dalla scrivania e leggetela. Scendete al piano terra, entrate in macchina e rispondete all'Old Nugget Saloon. Prendete lo Scraper e le Envelopes dal baule della vettura. Andate verso l'automobile di fronte all'Old Nugget Saloon e cliccate con l'occhio sulla parte posteriore sinistra del veicolo. Mettete il rilevatore (Tracking Device) sulla macchina. Cliccate ora sulla vettura con lo Scraper per ottenere un Paint Sample. Entrate nel saloon; quando il secondo giocatore di biliardo entrerà, cliccateci su con l'occhio e poi selezionate la pistola dal vostro inventario. Quando il sospetto scapperà, seguitelo utilizzando il Tracker. Nella scena dell'incidente aprite il baule, prendete i Flares e metteteli sulla Freeway. Guardate la macchina capovolta, prendete le chiavi d'accensione, aprite il bagagliaio della vettura sospetta e prendete i pacchetti di cocaina in esso contenuti. Non appena arriverà l'ambulanza tornate pure alla stazione di polizia.
Qui, mentre l'agente Morales sta registrando il caso, andate nell'ufficio omicidi. Usate la copia delle chiavi di Morales per aprire il cassetto della sua scrivania e prendete nota della Locker Combination; richiudete il tutto.
Prendete l'ascensore per il garage e registrate le vostre prove nell'Evidence Booking Room sotto il caso 199145 oppure 199144. Andate all'ospedale e baciate Marie. Tornate a casa.

SESTO GIORNO:
Andate all'ufficio omicidi e parlate con Morales. Dopo che questa sarà uscita dalla stanza prendete l'ascensore per il primo piano e andate nella Men Locker Room. Buttate un rotolo di carta igienica nella toilet. Quando vedrete uscire l'acqua, lasciate la stanza e parlate con il portinaio. Mentre quest'ultimo sarà occupato con il diversivo creato, entrate nella Women Locker Room. Trovate ed aprite l'armadietto di Morales. Cliccate con il vostro Notebook sull'armadietto e ritornate all'ufficio omicidi.
Parlate al capitano delle vostre scoperte ed aspettate la vostra partner. Andate nel Coroner's Office, prendete la Manilla Envelope ed apritela. Leggete le targhette. Aspettate l'infermiere che vi darà delle notizie. Prendete nota dell'ultimo indirizzo conosciuto di Rocklin. Tornate alla vostra macchina e dopo aver ricevuto la chiamata andate all'ospedale. Date il medaglione preso dal Coroner's Office a Marie. Uscite dall'ospedale e rientrate nella vostra vettura. Dopo aver ricevuto la chiamata andate al nuovo indirizzo comunicatovi. Arrivati alla casa incendiata prendete lo Scraper e delle Envelopes (sempre dal bagagliaio). Appena il capo dei pompieri darà l'okay entrate nella casa. Prendete la fotografia semicoperta per terra; guardate la fotografia e prendete nota di:

1) indirizzo (parzialmente coperto)
2) il "Palm" Tree (nome della strada)
3) il soggetto in uniforme.

Entrate nell'Altar Room, usate lo Scraper ed una Envelope per raccogliere dei campioni di sangue e capelli. Tornate sulla macchina e guidate verso il viale.
Entrate nell'Army Recruiting Office. Aspettate che il reclutatore abbia finito e mostrategli quindi il vostro portafoglio. Fategli anche vedere la foto di Michael e Jessie Bains. Appena il reclutatore avrà finito di stampare il file prendetelo dalla stampante e leggetelo. Tornate in auto e dirigetevi alla stazione di polizia. Qui arrivati, andate a parlare con lo psicologo; mostrategli il foglio militare di Michael Bain. Dopo aver ascoltato il profilo psicologico tornate alla macchina e andate al tribunale. Qui parlate allo stenografo, prendete le News Clipping (datevi dall'infermiere) e mostrategliele. Parlate con il giudice; fategli vedere prima la foto di Michael Bain e poi quella di Jessie Bain, mostrandogli le News Clipping. Il giudice vi darà un mandato di arresto. Andate alla Crack House e poi tornate alla stazione di polizia; andate nella Evidence Booking Room e registrate la foto, i campioni di capelli, i campioni di sangue, il Cult Book, le News Clipping ed il Cult Ring. Tornate al tribunale e parlate al giudice nella sua stanza. Egli vi darà garanzie per la vostra richiesta d'aiuto. Uscite e tornate alla Crack House. Qui arrivati scendete dalla macchina ed impugnate la vostra pistola. Camminate verso la parte sinistra della porta della Crack House. Cliccate l'icona "TALK" sull'ariete. Appena la porta verrà divelta entrate nella Crack House. All'interno un sospetto vi sparerà: puntategli contro la vostra pistola e sparategli. Un secondo sospetto si arrenderà. Camminate dietro di lui ed arrestatelo. Appena l'agente avrà portato via il prigioniero, alzate il cuscino del divano (sofa) e prendete il telecomando della televisione. Accendete la televisione e posizionatevi sul canale 8: si aprirà un passaggio segreto. Entrate nel camino con la pistola spianata. Un terzo, pericoloso sospetto vi starà aspettando dietro ai barili che si trovano lì vicino. Appena lo inquadrate sparategli! Avrete così eliminato il Lytton's Drug Cult Ring!

I rivenditori autorizzati:

PIEMONTE - VALLE D'AOSTA

ABA ELETTRONICA - V. C. Fossani, 5/P, 10100 TORINO
AGARTHI s.n.c. - V. Montegrappa, 112, 10098 RIVOLI (TO)
ALEX COMPUTER - C.so Francia, 333/4, 10100 TORINO
AMERICAN GAMES - V. Sacchi, 26/B, 10100 TORINO
ASTI GAMES - C.so Alfieri, 26, 14100 ASTI
A. T. IN. SERVICE - V. Ivrea, 4/A, 10034 CHIVASSO (TO)
COMPUTER HOME - V. S. Donato, 46/D, 10100 TORINO
COMPUTER TEMPLE - C.so Lamarmora, 33, 15100 ALESSANDRIA
COMPUTERLAND - V. Mazzini, 30/32, 12037 SALUZZO (CN)
COMPUTING NEWS - V. Marco Polo, 40/E, 10100 TORINO
ELETTRONICA SAS - V. Scalise, 5, 13100 VERCELLI
ELLIOT COMPUTER - P.zza D. Minzoni, 32, 28048 VERBANIA (NO)
FOTOSTUDI0 TREVISAN - V. Martiri, 133, 13014 COSSATO (VC)
IL COMPUTER SERVICE - V. Stradella, 235/A, 10100 TORINO
INFORMATIQUE - V. Reg. Amerique, 31, 11020 QUART (AO)
MAGLIOLA - V. Porpora, 1, 10100 TORINO
MATRIX - V. Monginevro, 1, 10100 TORINO
MUSICA E DINTORNI - V. Bandello, 19, 15057 TORTONA (AL)
PLAY GAME SHOP - V. C. Alberto, 39/E, 10100 TORINO
PUNTO BIT - C.so Langhe, 26/C, 12051 ALBA (CN)
PUNTOVIDEO - C.so Risorgimento, 398, 28100 NOVARA
ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42, 12100 CUNEO
SIGEST - V. Bertodano, 8, 13051 BIELLA (VC)
SOFTEL - V. Nizza, 45/F, 10100 TORINO
TV MIRAFIORI - C.so Unione Sovietica, 381, 10100 TORINO

LOMBARDIA

BCS - V. Montegani, 11, 20100 MILANO
B & B - V. Cadolini, 6, 21013 GALLARATE (VA)
BIT 84 - V. Italia, 4, 20052 MONZA (MI)
COMPUTER SERVICE SHOP - V. C. Ravizza, 8, ang. R. Sanzio, 20100 MILANO
COMPUTERLINE - V. V. Veneto, 9, 24042 CAPRIATE (BG)
DATA FOUND - V. A. Volta, 4, 22036 ERBA (CO)
FLOPPERIA - V. Le Montenero, 15, 20100 MILANO
FUMAGALLI - V. Cairoli, 48, 22053 LECCO (CO)
IL COMPUTER DI FERRARI - V. Indipendenza, 88/90, 22100 COMO
IL COMPUTER MALNATE - P.zza Repubblica, 3, 21046 MALNATE (VA)
LU.MEN. - V. S. Monica, 3/Ang. V.le Suzzani, 20100 MILANO
MANTOVANI TRONICS - V. C. Plinio, 11, 22100 COMO
MARCUCCI - V. F.lli Bronzetti, 37, 20100 MILANO
MASTER PIX - V. S. Michele, 3, 21052 BUSTO ARSIZIO (VA)
MISTER BIT - Galleria Città Mercato, 20090 VIMODROME (MI)
NEWEL - V. Macmahon, 75, 20100 MILANO
PERGIOCO - V. S. Prospero, 1, 20100 MILANO
POLARIS - V. Moroni, 84, 24100 BERGAMO
REPORTER - C.so Garibaldi, 25, 26100 CREMONA
RIGHI ELETTRONICA - V. C. Bernasconi, 12, 22029 UGGIATE TREVANO (CO)
SENNA - V. Calchi, 5, 27100 PAVIA
SUPERGAMES - V. Vitruvio, 37, 20100 MILANO
TINTORI ENRICO & C. - V. Broseta, 1, 24100 BERGAMO

TRIVENETO

AL RISPARMIO - V.le del Lavoro, 18 int. 8, 38068 ROVERETO (TN)
BIT SHOP - V. Cairoli, 11, 35100 PADOVA
CASA DELLA RADIO - V. Adigetto, 47/49, 37100 VERONA
CBM ITAUA - V. Roma, 82, 39055 LAIVES (BZ)
COMPUMANIA - V. Carlo Leoni, 32, 35100 PADOVA
COMPUTER LINK - V. S. Stefano, 2970, 30100 VENEZIA
COMPUTER POINT - V. De Gasperi, 37012 BUSSOLENGO (VR)
COMPUTER POINT - V. Roma, 63, 35100 PADOVA
COMPUTER SERVICE - V. Rossini, 16, 35013 CITTADELLA (PD)
COMPUTER SHOP - V. P. Reti, 6, 34100 TRIESTE
CRONST - V. Galilei, 25, 38100 TRENTO
FORNI RAD - V. Pascoli, 4, 34100 TRIESTE
GONZATO BRUNO - V. Pierobon, 30, 35010 LIMENA (PD)
GUERRA EGIDIO - V. Bissuola, 20/A, 30173 MESTRE (VE)
MOFERT - V. Leopardi, 92, 33100 UDINE
PRESTIGE MATTEUCCI - V. Museo, 54, 39100 BOLZANO
SIDESTREET - L.go Parolini, 36061 BASSANO (VI)
ZUCCATO - C.so A. Palladio, 78, 36100 VICENZA

EMILIA ROMAGNA

ARGNANI - P.zza della Libertà, 5/A, 48018 FAENZA (RA)
A. T. E. INFORMATICA - B.go Parente, 14/A B, 43100 PARMA
BUSINESS POINT - V. Carlo Mayr, 85, 44100 FERRARA
CARTOLERIA PORTANOVA - V. Portanova, 18/A, 40100 BOLOGNA
CARTOLERIA STERLINO - V. Murri, 75/A, 40100 BOLOGNA
COMPUTER VIDEO CENTER - V. Campo di Marte, 122, 47100 FORLI
COMPUTERLINE - V. S. Rocco, 10/C, 42100 REGGIO EMILIA
HIGH PRESTIGE - V. Carducci, 4, 29100 PIACENZA
INFOMASTER - V. Emilia, 124, 40068 S. LAZZARO DI SAVENA (BO)
L'ASTEROIDE - V. Cavour, 155/A, 47023 CESENA (FO)
L'ORSA MAGGIORE - V. C. Battisti, 17, 41100 MODENA
MICROINFORMATICA - P.zza Mart. Partigiani, 31, 41049 SASSUOLO (MO)
MINNELLA COMPUTER - V. Stalingrado, 105, 40100 BOLOGNA
MORINI & FEDERICI - V. Marconi, 28/C, 40100 BOLOGNA
NON STOP S.p.A. - V. B. Buozzi, 11, 40067 CADRIANO DI GRANAROLO (BO)
POOL SHOP - V. Emilia S. Stefano, 9/C, 42100 REGGIO EMILIA
RED & BLACK - V. M.te Rotondo, 16/B, 41012 CARPI (MO)
S & A - V. Spallanzani, 32, 41100 MODENA
SOFT GALLERY - V. Mortara, 30/A, 44100 FERRARA
ZANICHELLI - V. Saffi, 78/B, 43100 PARMA
ZETA INFORMATICA - V. Emilio Lepido, 6, 43100 PARMA
ZUCCHERELLI - V. Cavour, 74, 48100 RAVENNA

LIGURIA

A. B. M. COMPUTERS - P.zza de Ferrari, 2/R, 16100 GENOVA
ACC. COMPUTERS - P.ta Parma, 28, 19038 SARZANA (SP)
CENTRO HI-FI MALASPINA - V. Repubblica, 38, 18038 SANREMO (IM)
INPUT - V. Lungomane Pegli, 37/R, 16100 PEGLI (GE)
PAGLIALUNGA - Vico Liceti, 6, 16035 RAPALLO (GE)
PLAYTIME - V. Gramsci, 3/5/7/R, 16100 GENOVA
VIDEO CAR - C.so Cavour, 258, 19100 LA SPEZIA

TOSCANA

BOTTEGA DEL SUONO - V. S. Croce, 53, 55100 LUCCA
COMPUTER SERVICE - V. Dell'Unione, 7, 58100 GROSSETO
COMPUTER SHOP CENTER - P.zza Curtatone, 143, 55100 LUCCA
ELECTRONIC DREAMS - V. Dante, 77, 56025 PONTEDERA (PI)
ELECTRONIC SHOP - V. Della Madonna, 49, 51100 PISTOIA
ELETTRON. CENTOSTELLE - V. Centostelle, 5/A-B, 50100 FIRENZE
ELETTRONIC SERVICE - C.so Matteotti, 48, 57023 CECINA (LI)
ETA BETA - V. S. Francesco, 80, 57100 LIVORNO
EUROSOFT - V. del Romito, 1/D R, 50100 FIRENZE
FUTURA 2 - V. Cambini, 19, 57100 LIVORNO
IDEA SOFT - V. A. Vespucci, 98, 56100 PISA
IL COMPUTER VECOLI - V. Colombo, 216, 55043 LIDO DI CAMAIORE (LU)
IT LAB - V. Aurelia Nord, 98, 55049 VIAREGGIO (PI)
LOAD & RUN - V. XX Settembre, 65, 54011 AULLA (MS)
M. C. INFORMATICA - V. D. Chiesino, 4, 56025 PONTEDERA (PI)
MASTER ELETTRONICA - V. Valentini, 36/C, 50047 PRATO (FI)
NEW COMPUTER SERVICE - V. D. Alfani, 2/R 51100 FIRENZE
PUNTO SOFT - V. Torcicoda, 1 /R 51100 FIRENZE
TELEINFORMATICA - V. Bronzino, 36, 51100 FIRENZE
WAR GAMES - V. R. Sanzio, 126/A, 50053 EMPOLI (FI)

UMBRIA

COMPUTER STUDIO'S - V. IV Novembre, 18/A, 06083 BASTIA (PG)
ETABETA COMPUTER - P.zza S. Domenico, 06034 FOLIGNO (PG)

ABRUZZI

COSMOS 3000 - V. Mazzini, 38, 65100 PESCARA
3 D COMPUTERS - V. Sallustio, 57/59, 67100 L'AQUILA

LAZIO

ARICO GIOVANNI - V. Magna Grecia, 71, ROMA
GIGLIO LUIGI E C. s.n.c. - V. Vitruvio, 282, 04023 FORMIA (LT)
METRO IMPORT - V. Donatello, 37 a/b/c, 00193 ROMA
PAOLINI DI CROCE CLAUDIA E C. - V. Paolini, 94, OSTIA LIDO (RM)
SA.MA ELETTRONICA s.n.c. - V. Due Giugno, 34, TIVOLI (RM)

CAMPANIA

COMPUTER MARKET - C.so Garibaldi, 65, 84100 SALERNO
FLIP FLOP - V. Appia, 68, 83042 ATRIPALDA (AV)
IACUZIO FILOMENA - V. Cacciatore, 20/22, 84085 MERCATO S. SEVERINO (SA)
KING COMPUTER - V. Rossini, 3, 84091 BATTIPAGLIA (SA)
MICROMEGA - V. Colombo, 28, 83100 AVELLINO
NUOVA INFORMATICA - V. Libertà, 185/191, 80055 PORTICI (NA)
ODORINO - V. Largo Lala, 22/AB, 80100 NAPOLI
SIT - C.so Secondigliano, 253, 80100 NAPOLI
VIDEO CLUB ODEON - V. Rosselli, 52, 80019 QUALIANO (NA)

PUGLIA

ARTEL - V. Guido D'Orso, 9, 70100 BARI
COMPUTERSHOP - V. G. Carli, 17, 70051 BARLETTA (BA)
ELETTROJOLLY - V. Zara, 73/77, 74100 TARANTO
HELP ITALIA - C.so V. Emanuele, 60, 71100 FOGGIA
SABINO PAULICELLI - V. Fanelli, 231/C, 70100 BARI
VIDEOMANIA - V. Dell'Università, 61, 73100 LECCE
WILLIAMS - V.le Unità d'Italia, 79, 70100 BARI

SICILIA

AZETA - V. Canfora, 140, 95100 CATANIA
COMPUTER LINE - V. Calligratide, 104, 92100 AGRIGENTO
COMPUTER TIME - V. Garibaldi, 116/A, 96014 FLORIDIA (SR)
DATA BIT 2000 - V. Verdi, 3, 92025 CASTELTERMINI (AG)
HOME COMPUTER - V. D. Alpi, 50 C/D/E, 90100 PALERMO
IL NANO VERDE - V. Bentivegna, 85, 90100 PALERMO
NIWA POINT - V. M. Bonanno, 23, 96100 SIRACUSA
NUOVA DIMENSIONE - V. Boganza, 11, 98100 MESSINA
OFFICE AUTOMATION - V. Venezian, 75, 98100 MESSINA
PRISMA COMPUTER - V. Amantea, 53, 95100 CATANIA

SARDEGNA

COMPUTER SHOP - V. Oristano, 12, CAGLIARI
VIDEO GAMES - V. dei Mille, 17, SASSARI

Esigi solo Software originale

C.T.O. 40069 Zola Predosa (Bo) - Via Piemonte 7/F - Tel. 051/753133 (r.a.) - Fax (051) 753418

Chi Osera' Sfidare La Dea del Male?

Rings of Medusa

COMMODORE 64
ATARI ST
AMIGA
IBM/PC

DISTRIBUITO IN ESCLUSIVA DA

SOFTEL

via Antonino Salinas, 51/B - 00178 - Roma
tel. 06/7231811 - fax 06/7231812